PlayStation
PAL
CRASH
BANDICOOT
2
CORTEX STRIKES BACK™
LEVEL
UNIVERSAL
UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS
www.universalstudios.com
NAUGHTY DOG
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
PlayStation®
PLATINUM

Precautions

● This disc contains software for the PlayStation® home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it. ● This disc conforms to PlayStation® specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation®. ● Read the PlayStation® Instruction Manual carefully to ensure correct usage. ● When inserting this disc in the PlayStation®, always place it label side up. ● When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge. ● Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth. ● Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture. ● Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

Health Warning

For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

See back page of this manual for Customer Service Nos.

Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back™ & © 1997 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. Source Code © 1996, 1997 Naughty Dog, Inc. All rights reserved. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Controller Compatible

SCES-00967

A WHOLE NEW ADVENTURE...

Thanks to Crash, the Evil Dr Cortex finds himself hurtling earthward at terminal velocity, his maniacal bid for world-domination thwarted ...

But, as it turns out, the world's problems are really only beginning. Cortex awakens, to find himself in a dark cavern filled with glowing crystals. Convinced that they hold tremendous power, he retrieves one and crawls back to his laboratory to examine it.

The crystal leads him to a terrible discovery: soon the planets will align to create a catastrophic solar flux — and only the crystals provide a means to contain this incredible force. Determined to redeem himself for his past evil deeds, Cortex sets out to develop a new, crystal-powered Cortex Vortex that will capture the stellar energy and harmlessly dissipate it. He enlists the aid of his old colleague and infamous physicist, Dr. N. Gin, to help him design such a device.

25 more crystals are needed to provide the necessary power matrix. Cortex knows there's only one hero with any chance of success - Crash Bandicoot!

Crash saved the planet from Cortex before ... but can he save it again, this time for Cortex?

SETTING UP

Set up your PlayStation® as described in your PlayStation® Instruction Manual. Make sure the power is OFF before inserting or removing a CD. Insert the Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back™ Disc and close the Disc cover. Insert Controller and turn ON the PlayStation® with the POWER button. It is advised that you do not insert or remove peripherals or Memory cards once the power is turned on. Make sure there are enough free blocks on your Memory card BEFORE commencing play.

ANALOG CONTROLLER

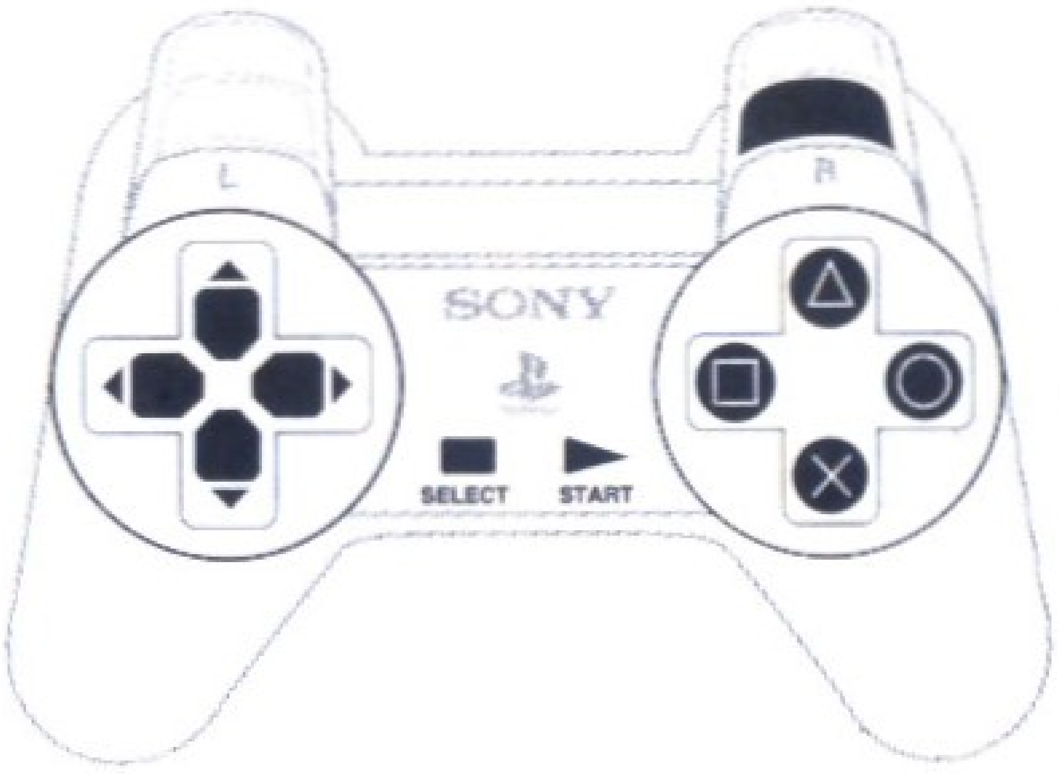
If you're using an Analog Controller you'll need to calibrate it to get the best of its features. First, select the ANALOG mode on the Analog Controller (the LED lights up RED). On the in-game PAUSE menu, select the OPTIONS menu, then select the CALIBRATE option which should now be displayed (this ONLY appears if the red light is on on the Analog Controller). Centre the Left Stick and press the ✕ button (or press the SELECT button to reset). Now move the Left Stick to upper left and press the ✕ button, then move it to the upper right, press the ✕ button, move it to bottom right and press the ✕ button, and finally move it to the bottom left and press the ✕ button.

NOTE: You can still use the Directional buttons as well as the Left Stick if you are in ANALOG mode. Which comes in handy when you meet the Komodo Brothers!! Oh, and did we mention you have to set the Analog Controller to the red ANALOG mode? We did, huh?

Just checking ...

CONTROLLER

Directional buttons:
UP– Move Crash forwards.
DOWN– Move Crash backwards.
RIGHT– Move Crash right.
LEFT– Move Crash left.



○ or R1 button – Crouch/Duck while standing.
□ button – Spin.
△ button – Review inventory.
✕ button – Jump (hold down ✕ button to jump higher).

Directional buttons then R1 or
Directional buttons then ○ – Slide.

✕ then R1 buttons or
✕ then ○ buttons – Body Slam.

R1 then ✕ buttons or ○ then ✕ buttons – High Jump - (Combine with UP, DOWN, LEFT or RIGHT Directional buttons for Long Jump.)

R1 or ○ buttons then Directional buttons – Crawl in specified direction.

START button – Pauses the action at any time. Once paused, the game will let you choose between resuming from where you are (the OPTIONS) and returning to the WARP ROOM. (See PAUSE MENU for more details.)

SELECT button – When game is Paused, the SELECT button returns you to the WARP ROOM .

ENOUGH, ALREADY - HOW DO I GET STARTED?

Well, once you've watched the (frankly, stunning) opening sequence, you'll come to the Title Screen and Main Menu. Here you'll find the following options:

NEW GAME – Strangely enough, this is where you can start a new game! Use the UP or DOWN Directional buttons to highlight this option and press the ✕ button to select it.

LOAD GAME – If you have a previously saved game on a Memory card (and provided you have that Memory card inserted into Memory card slot 1) you'll be able to recommence at the point you left off. See the section on MEMORY CARD below. Use the UP or DOWN Directional buttons to highlight this option and press the ✕ button to select it.

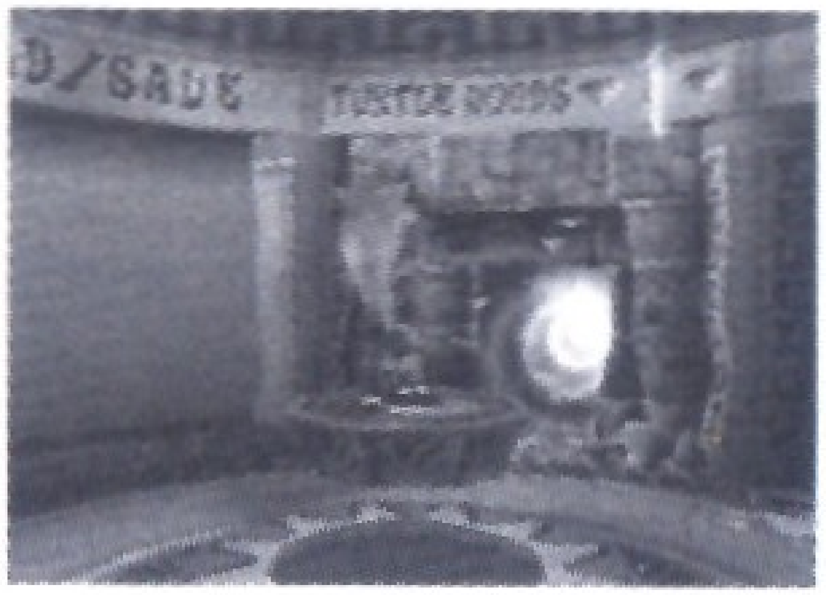
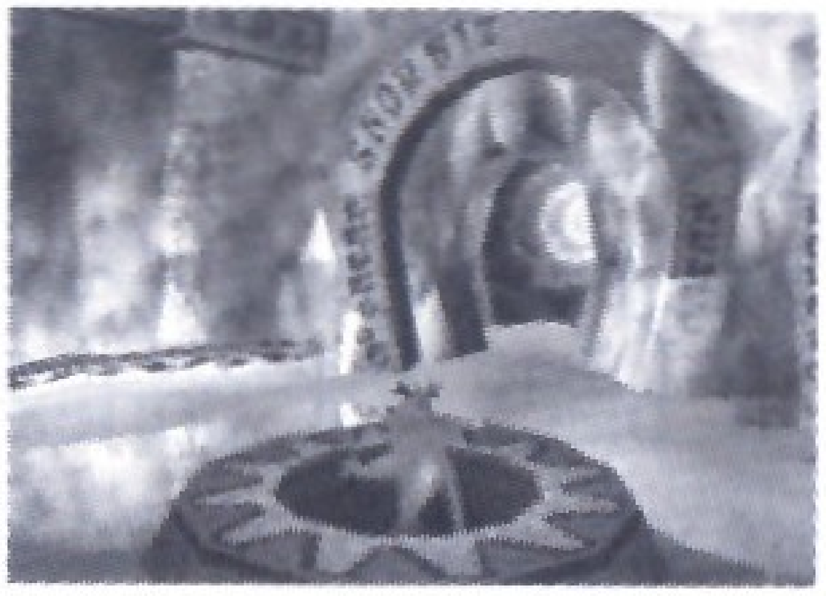
LANGUAGE – Choose from ENGLISH, SPANISH, FRENCH, GERMAN or ITALIAN by using the LEFT or RIGHT Directional buttons.

WELCOME TO THE WARP ROOM!

Totally oblivious to Cortex's discoveries, Crash is laying out soaking up the sun. His little hacker sister Coco is typing furiously on her laptop, trying to finish her program before the battery runs down. She yelps — her screen has gone black — and she pleads with Crash to get her a new battery. On his way home to get her power pack, Crash is suddenly blinded by a flash of light. Next thing he knows, a holographic projection of Cortex is talking to him in an ancient Warp Room!

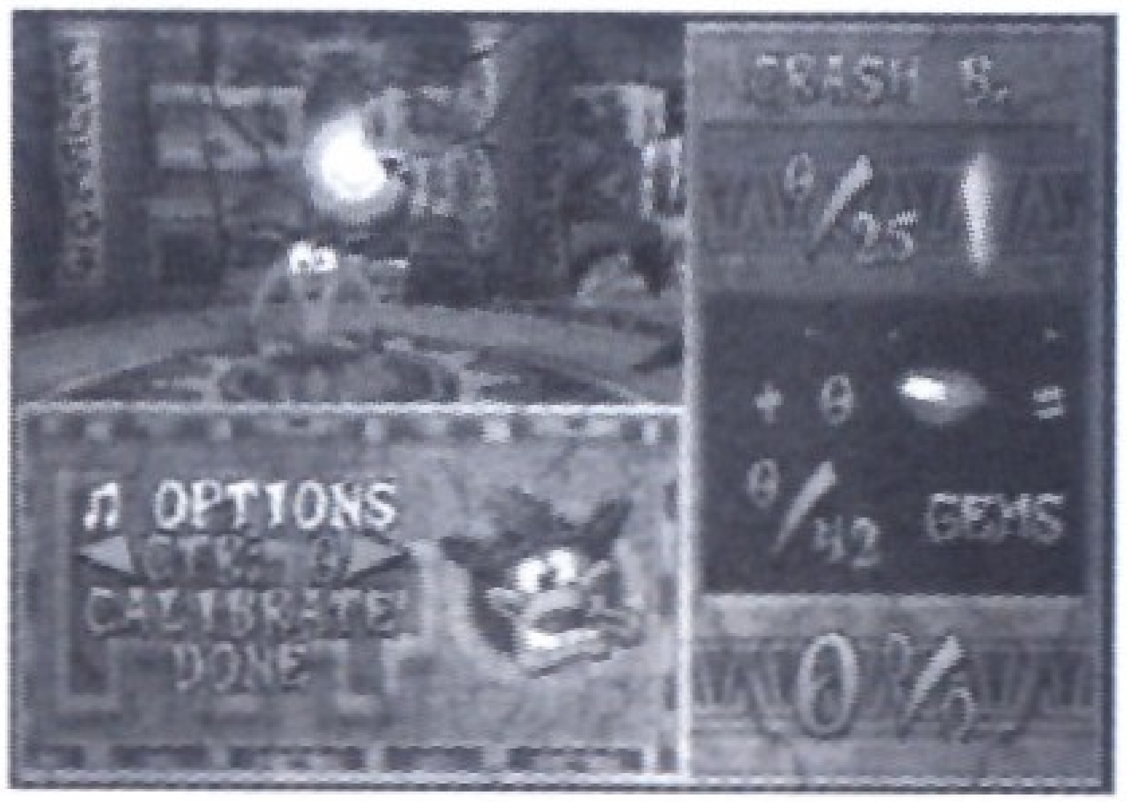
Cortex urges Crash to help him find the 25 crystals needed to power the only means of survival the Earth has left — the new Cortex Vortex. He explains that the Warp Room doors provide instant access to points all over the world — places hiding the coveted crystals!

Of course, Cortex doesn't know that the Earth also contains valuable gems - 37 clear and 5 coloured - which may hold the key to his downfall!

Should you manage to find the first five crystals, you'll be able to enter another Warp Room with another five levels. Simply move Crash onto the central dais and when he gives you the Thumbs Up, press the UP Directional button. To return to the previous room, move Crash onto the dais and press the DOWN Directional button.

PAUSE MENU



If you press the START button in-game, you will bring up the PAUSE menu, with an inventory of how many crystals you've collected and how far into the game you've got. Depending on where you are when you pause the game, you'll see a menu with some of the following options:

RESUME – Return to the adventure

OPTIONS – Choose this option to change your options. Choose between STEREO and MONO; Alter the volume for MUSIC or FX (the sound effects) by using the LEFT or RIGHT Directional buttons; If you are using an Analog Controller you can CALIBRATE it here (see the section on ANALOG CONTROLLER); Select DONE to return to the PAUSE menu. Also, you can position your screen by highlighting CTR then using the LEFT or RIGHT Directional buttons to move the screen to the left or right.

WARP ROOM – Having trouble with a level? Return to the Warp Room and maybe you'll do better on another level. **QUIT** – You can only quit if you Pause the game in the WARP ROOM .

STAGE CLEAR

Once you've collected the pink crystal from the level you're attempting, continue along the path until you reach the Warp point. You'll be zapped back to the main Warp room where you will place the crystal in place. Dr Cortex might even appear with a little help and encouragement. From here you can enter the level again, or try any other level available to you.

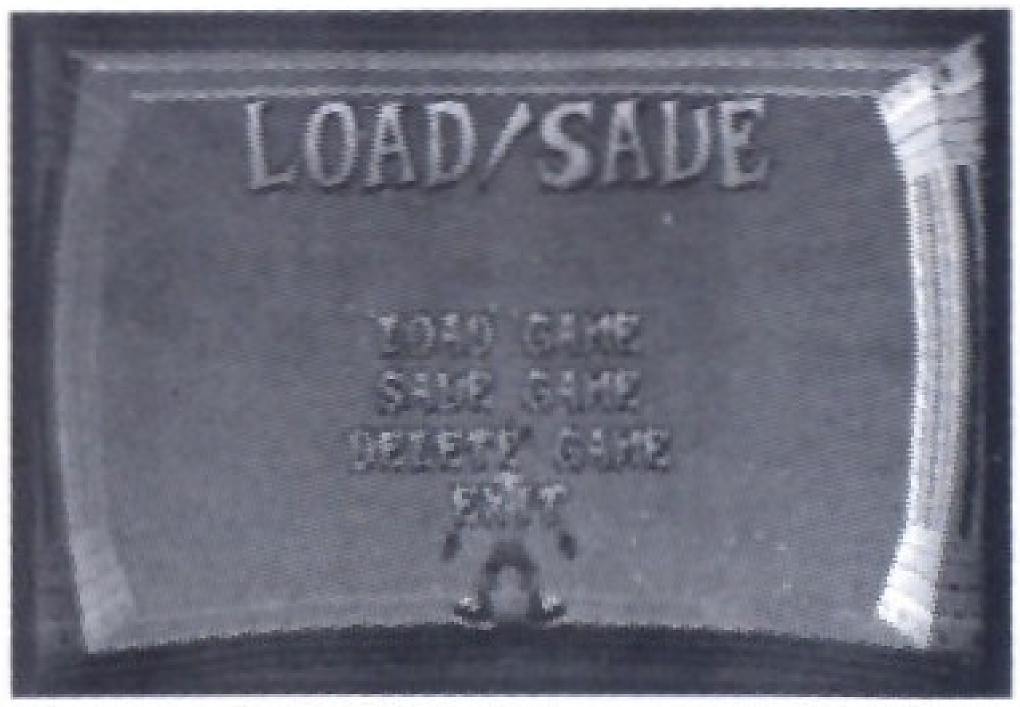
PERFECT!!

If you smash every box on the level (and that includes Locked and NITRO boxes, but more of that later) you can earn yourself a PERFECT gem. There are many gems to collect - and you'll have to use every ounce of skill and stamina to get them all.

GAME OVER

If you see this screen, you've used up all your lives and gone to the great Bandicoot beyond. But not to worry — select YES to continue at the last Warp Room door you entered with five brand new lives.

MEMORY CARD



The in-game save system lets you record data to a Memory card any time you enter a Warp Room. Each Warp Room has one LOAD/SAVE Wall. Stand in front of the Wall to activate the save system. Use the UP or DOWN Directional buttons to highlight an option and press the ✕ button to choose the option. Do not insert or remove Memory cards once the power is turned on - doing so can in some instances corrupt the Memory card data. Make sure there is a free block on your Memory card BEFORE commencing play.

SAVE

Crash Bandicoot 2 allows you to save up to four games onto one Memory card block. From the SAVE GAME screen, select a save square by using the Directional buttons to highlight the square and press the ✕ button to confirm. You will be given the chance to give the save an individual name (up to eight letters). Use the Directional buttons to highlight a letter and press the ✕ button to choose the letter. Once you have entered the name, select DONE to confirm or CANCEL to return to the LOAD/SAVE screen.

LOAD

As with selecting a SAVE square, use the Directional buttons to highlight the square and press the ✕ button to confirm that you wish to load in the save. You'll notice that each save tells you the percentage of the game completed, how many lives you've earned, plus how many crystals and gems you've collected.

DELETE

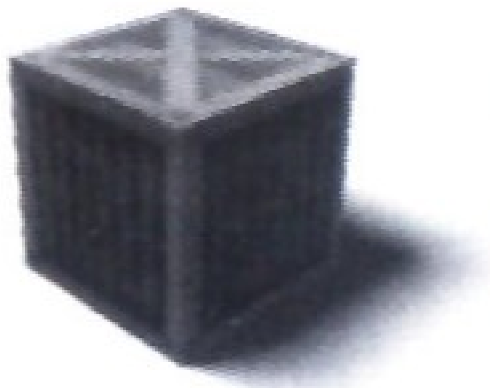
If you fill all four of your SAVE squares, and wish to make a further save, you can delete an unwanted square by using the Directional buttons to highlight the square and pressing the ✕ button. You'll be asked DELETE - YES, NO - use the UP or DOWN Directional buttons to select YES and the save will be deleted.

SPECIAL ITEMS AND BOXES

Wumpa Fruit – Collect 100 pieces of Wumpa Fruit and earn a free life (1-up).

Aku Aku (Witch Doctor's Mask) – When possessing a Mask, Crash is shielded from a single attack from, or contact with, an enemy. If he collects a second Mask, he can take two hits, or contact with, two enemies. Collect three Masks to earn a temporary invulnerability from all minor dangers.

Arrow Boxes – Boxes with arrows (pointing up), let you know that there is something good waiting for you when you jump on top of this box. You can only open an Arrow box by using the Spin Attack.

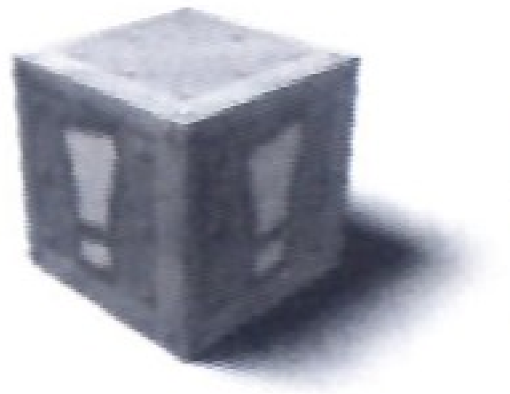


Bounce Boxes – Like Arrow Boxes, Bounce Boxes can be jumped upon several times to earn multiple prizes.

? Boxes – Who can say what's in these boxes? You'll just have to find out for yourself.

Locked Boxes - Spinning or jumping can't open these boxes. What else can Crash do ...? Try his devastating bodyslam!

! Boxes – These boxes may cause something to change somewhere on the level.



Green ! Boxes – Spin or jump on these boxes to detonate ALL of the Nitro Boxes on that level. This is important for Box Completion.

TNT Boxes – Jump on these to start a 3 second fuse. Don't hang around for the explosion or Crash will need more than some glue to be reassembled. Beware also of starting a chain reaction with other TNT boxes.

Nitro Boxes – NEVER EVER touch a Nitro box. (Just a suggestion).

Crash Boxes – If you see a box with a handsome and heroic-type face on it, it should contain a 1-UP for Crash. Collect this to earn a free life.

C - Check Point. If you are attacked by an enemy, fall down a hole, are electricuted - basically, if you mess up and die, opening one of these boxes allows you to return to the stage where you opened the box. If you opened more than one box in a stage, you'll return to the location of the last opened box.

Bonus Paths

Bonus paths (marked by a ?) lead Crash to secret regions of that path. In these areas, you can earn lots of goodies if you carefully navigate to the end of the path, but only if you're successful. If your not, then you won't get to keep any of your hard-earned bonuses.

CAST OF CHARACTERS:

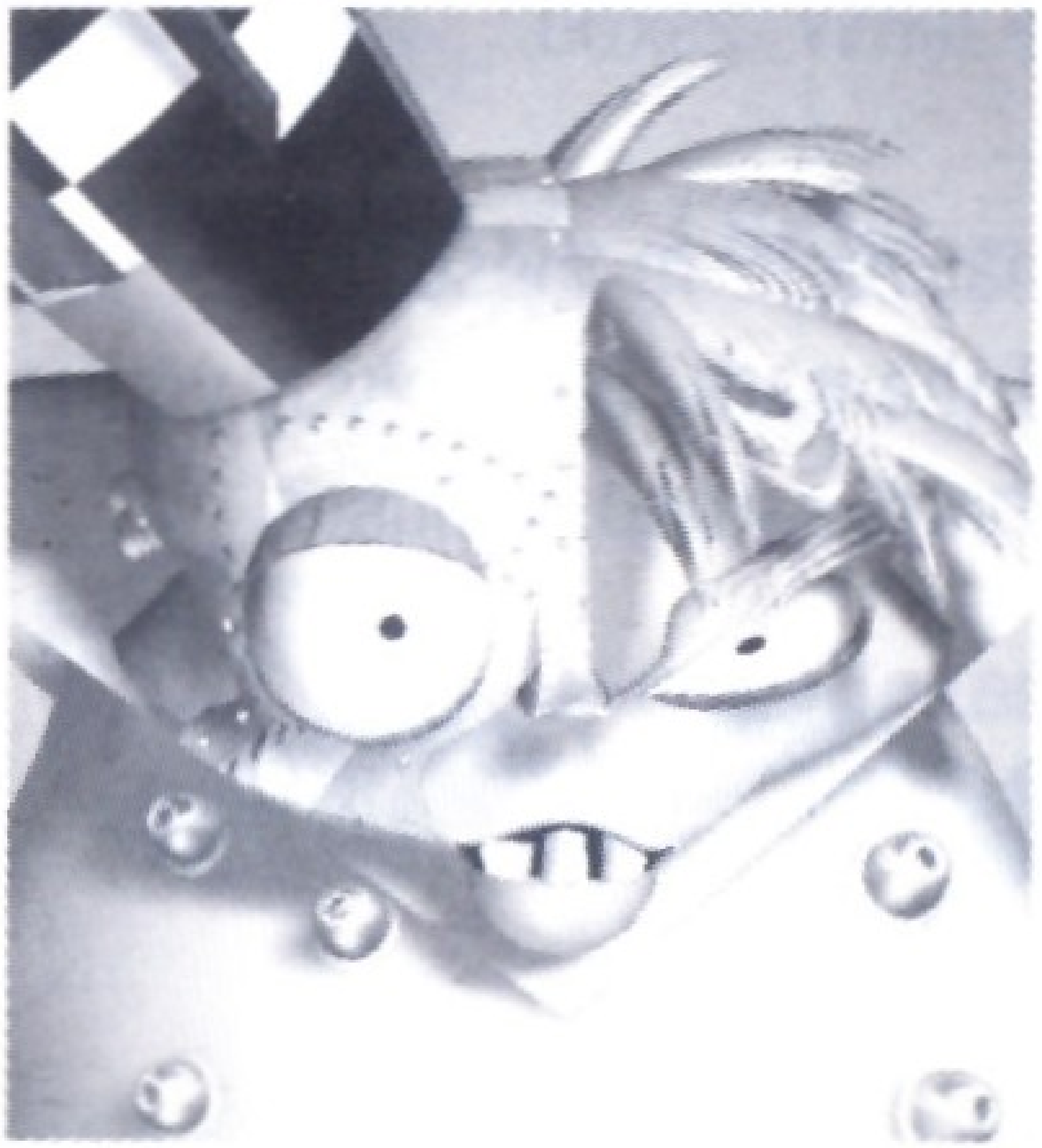
Crash Bandicoot

He's a marsupial on a mission! He's cool, he's brave and he's ready for action! He's a hero who believes, but he's no fool!

Dr. Neo Cortex

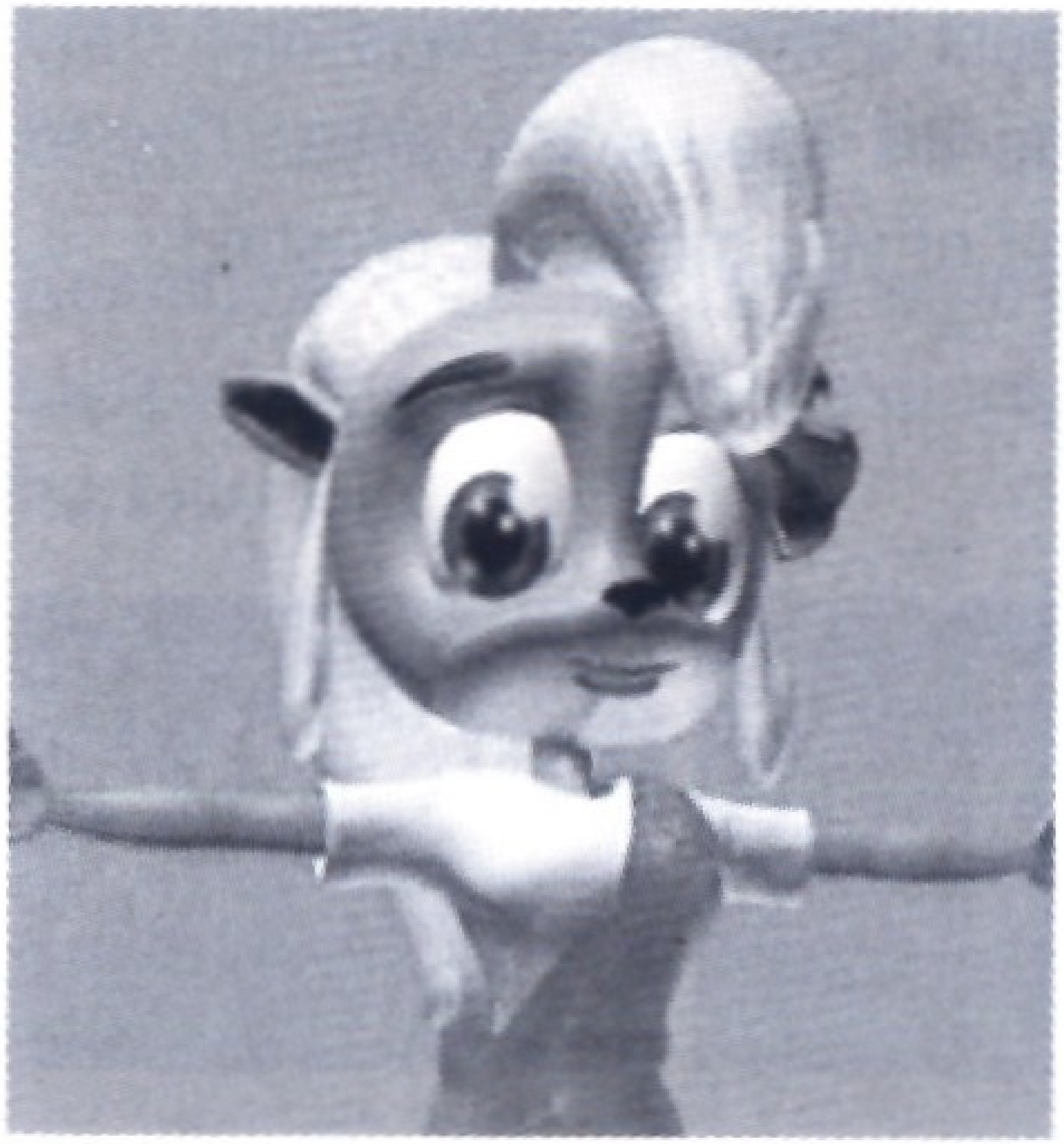
Cortex claims to have learned his lesson. He says he's out to save the world. But a word of advice - no matter what you do, don't turn your back on this guy unless you're running full tilt in the opposite direction.

Dr. N. Gin



Once a world-renowned physicist within the Defense industry, Dr. N. Gin was taken in by Cortex shortly after one of his missile projects went terribly wrong and hit him in the head. The missile was reconstructed as a cyber life support system but is still live so don't get him upset or he'll literally blow his top!

Coco Bandicoot



Coco is the spirited younger sister of Crash and is highly intelligent. When her face isn't glued to a computer screen, she's trying to get Crash's relaxed life more organized. Count on Coco to hack into Cortex's plans to warn Crash with some important information.

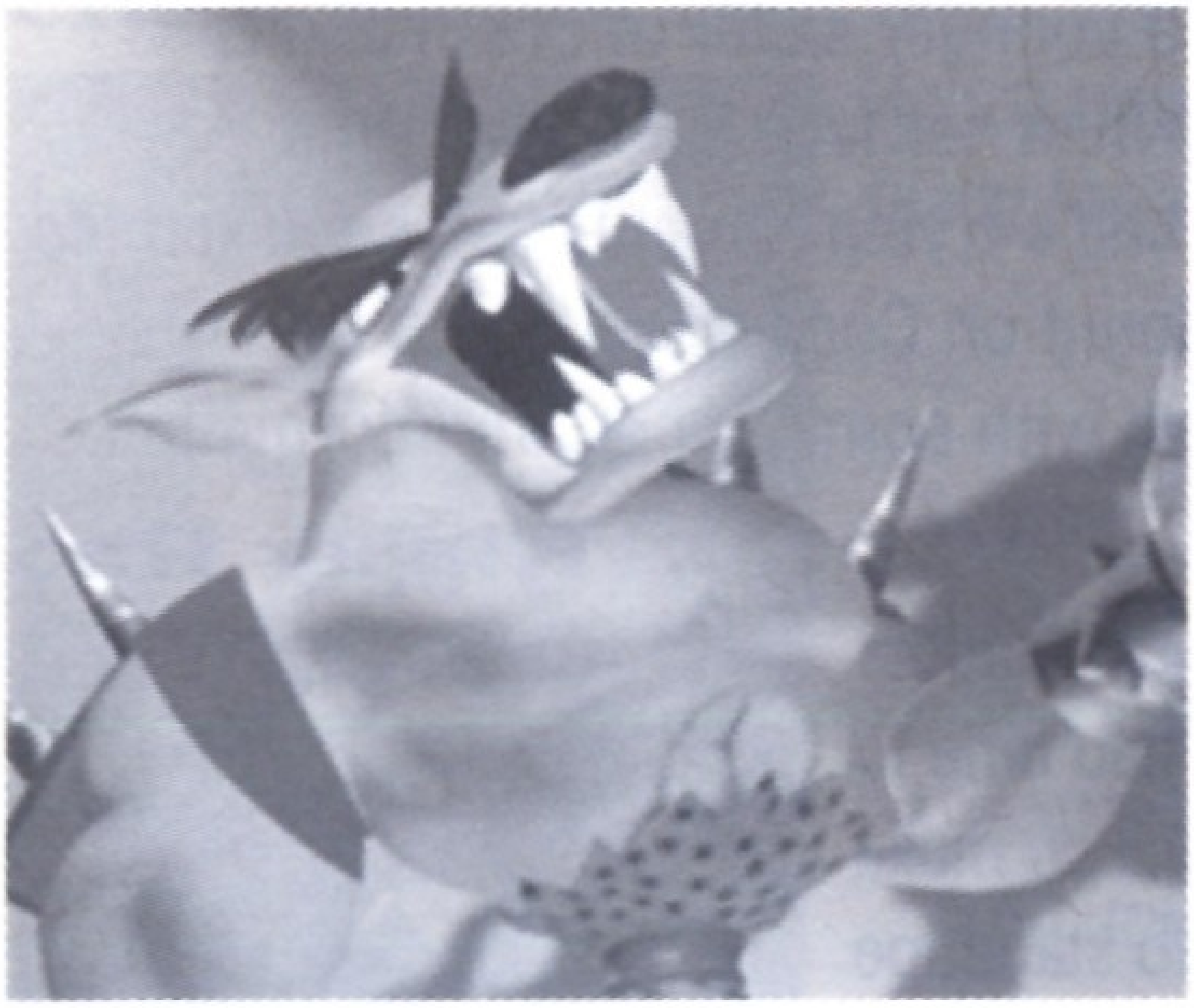
Ripper Roo

Ripper Roo is back, madder than ever. He's had time to perfect his attack so make sure you don't try to stand toe to toe with this one.

Komodo Joe & Komodo Moe

Cold-hearted and cold-blooded, the brothers form a dangerous combination of brains and brawn, speed and strength, loyalty and leadership. Komodo Joe is the brains of the operation. While not physically powerful, he relies on speed and cunning in a fight and is a master of the deadly art of Samurai swordplay. Komodo Moe is not necessarily the most intelligent. But, what he lacks in brain power, Komodo Moe makes up in size with unbelievable strength, and the force of a runaway freight train.

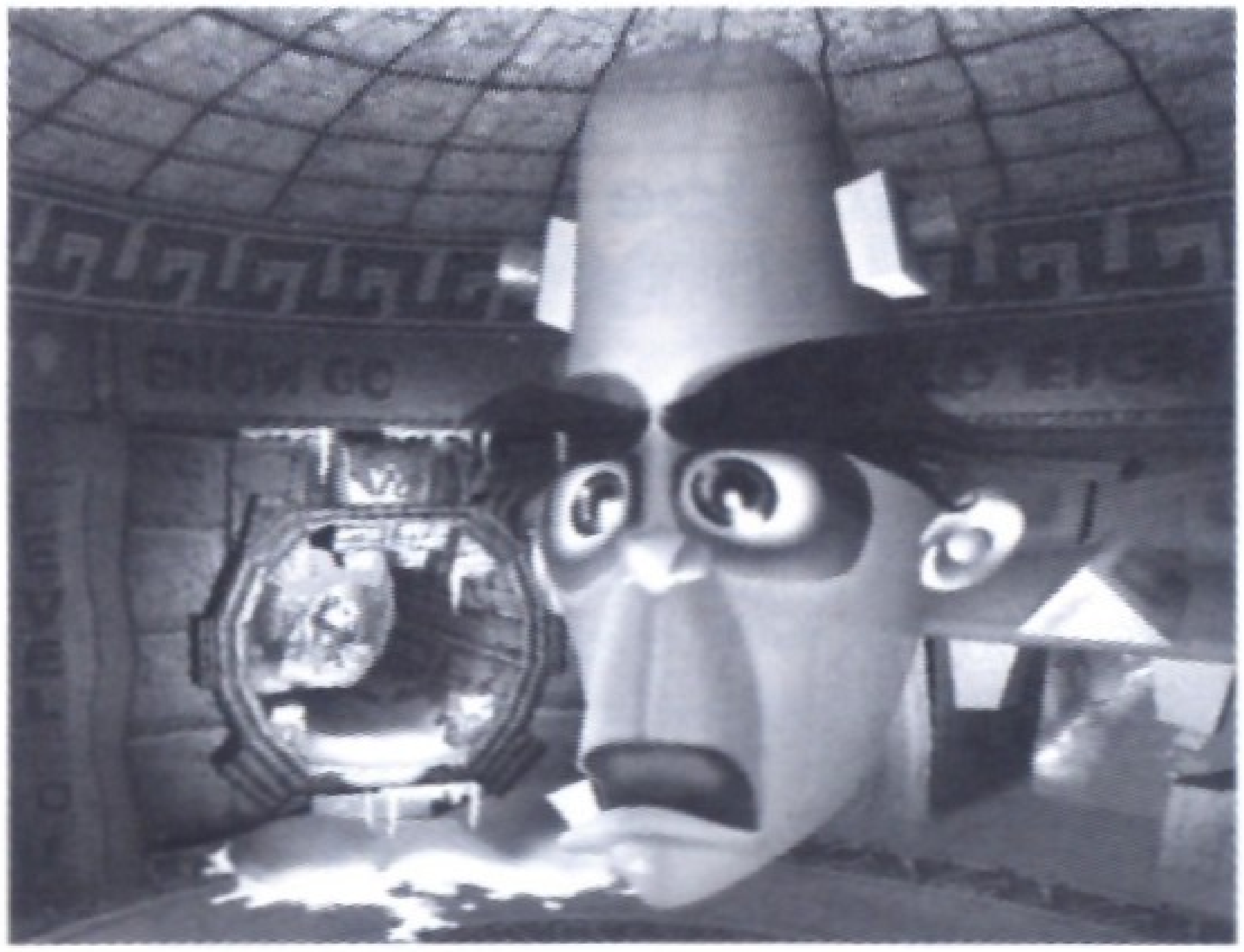
Tiny



A fearsome opponent if ever there was one, Tiny has a few tricks up his enormous sleeves. Try to stay one step ahead or you might get crushed.

N. Brio

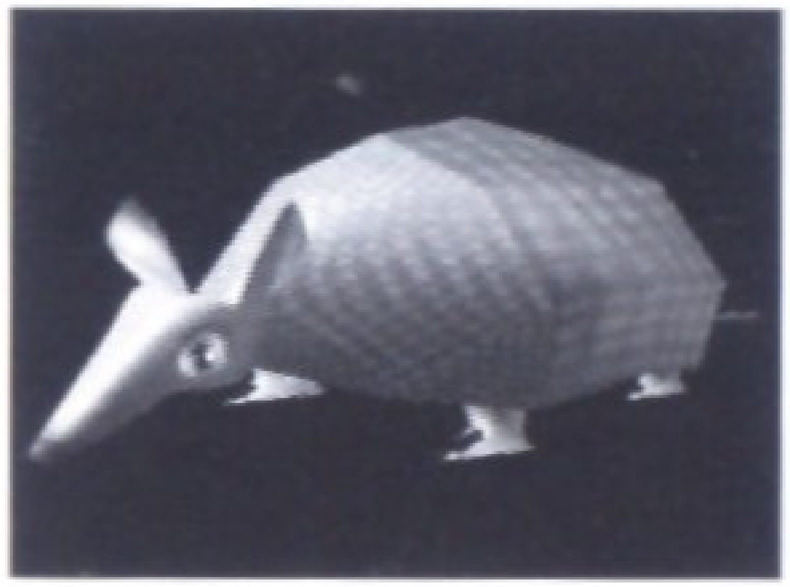
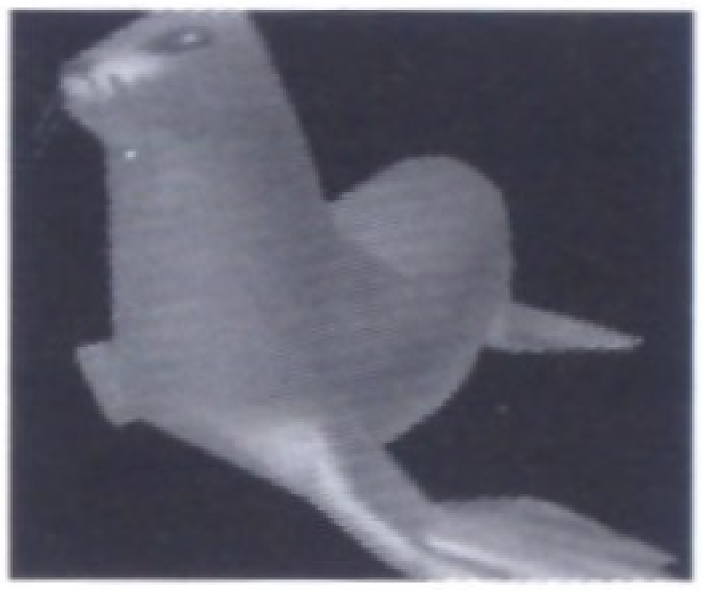
Doublecrossed by Cortex, this one time partner in crime will now do anything to stop Cortex and his fiendish plans, regardless of the consequences.



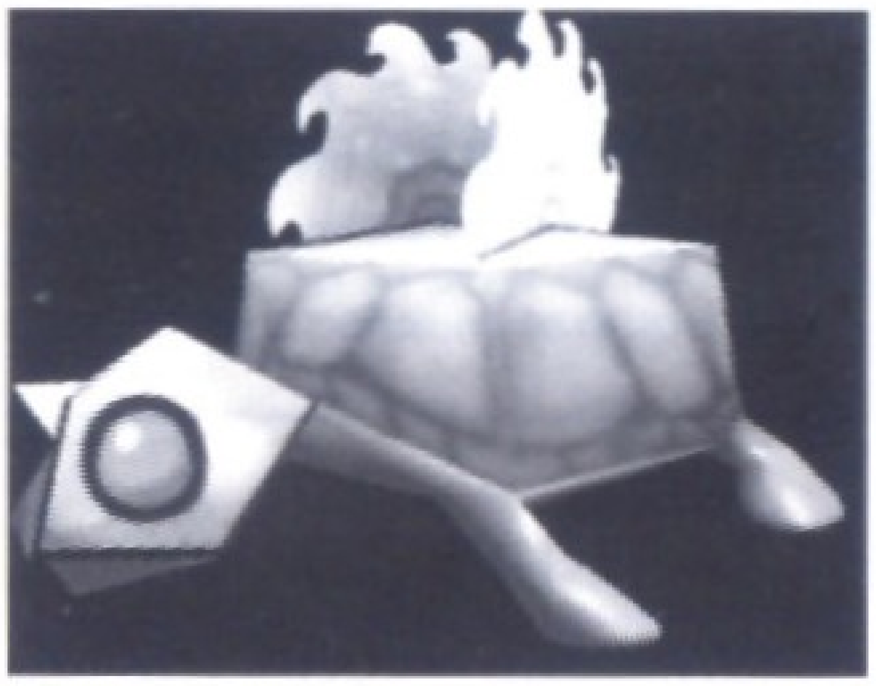
SOME HELPFUL HINTS

Each enemy warrants careful consideration when trying to beat them. Here are some helpful hints to guide you through this adventure:

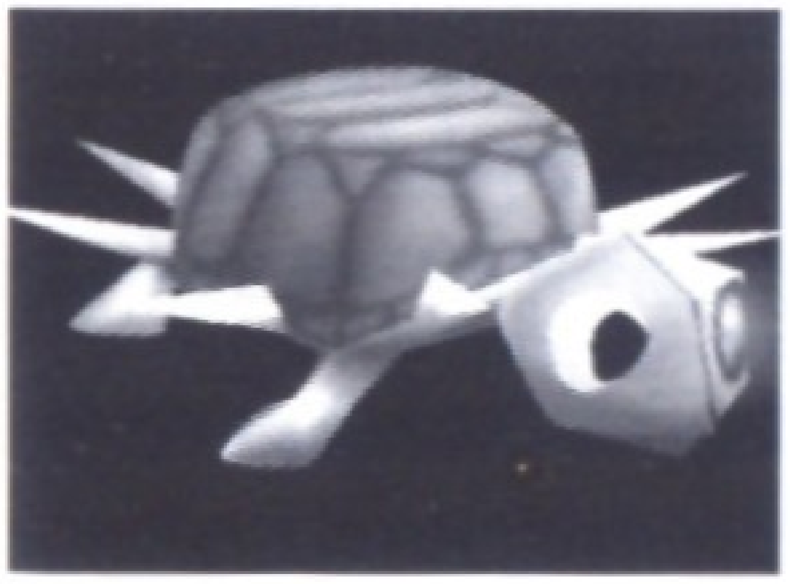
Remember there are three ways to attack enemies; jump on top of them, spin into them or slide into them. All of these moves need careful precision and timing to ensure Crash doesn't hurt himself.

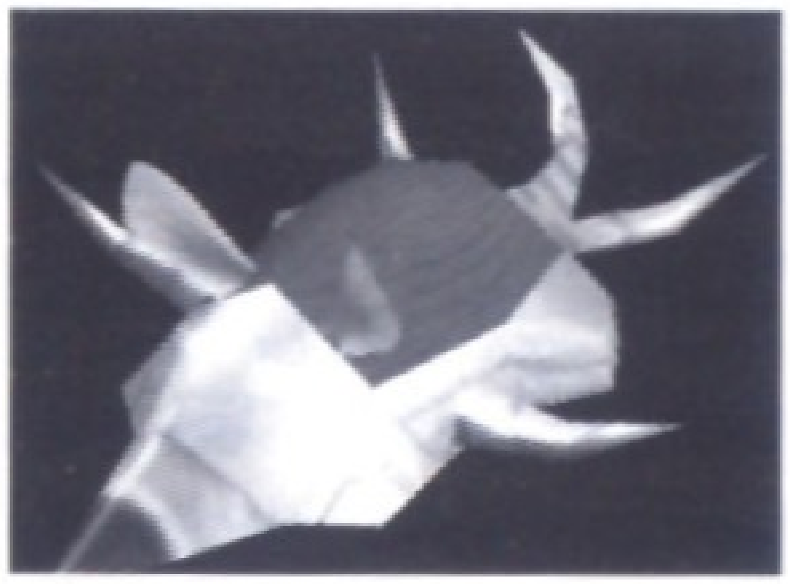



You can use any of your attacks for enemies like these.



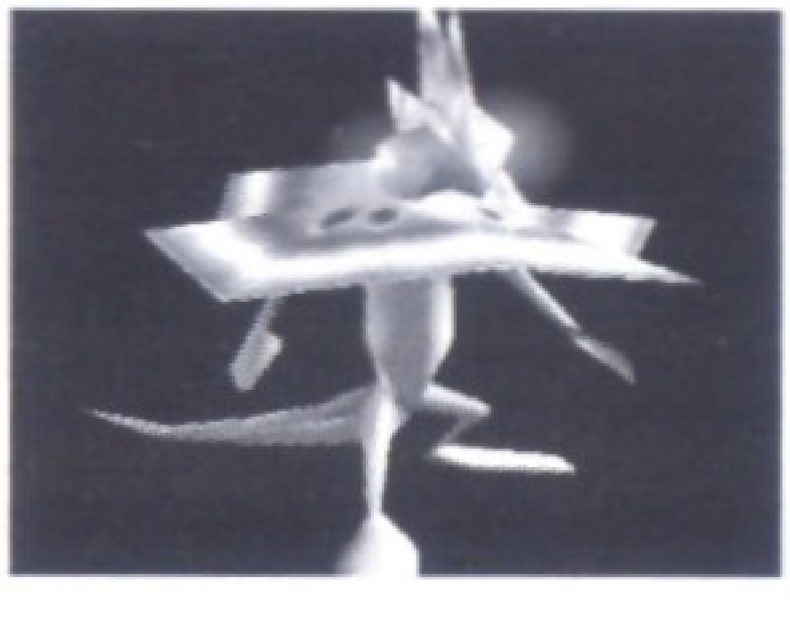
Watch out for enemies with deadly topsides. Only spin or slide attacks will conquer these guys.





Jumping on enemies with side spikes or those that attack from the front may be your only chance.

Keep an eye out for enemies with sharp necklines. Sliding into these enemies are highly recommended.



Précautions

•Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation®. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation® commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation®. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation® pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. • N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) se trouve au dos de ce manuel

Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back™ & © 1997 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. Source Code © 1996, 1997 Naughty Dog, Inc. All rights reserved. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Controller Compatible

SCES-00967

UNE TOUTE NOUVELLE AVENTURE...

Grâce à Crash, le maléfique Dr Cortex est projeté en chute libre vers la terre et ses machinations diaboliques ne sont plus qu'un rêve insensé...

En réalité, les problèmes du monde ne font que commencer. Cortex recouvre ses esprits dans une caverne sombre remplie de cristaux étincelants. Persuadé qu'ils possèdent un pouvoir infini, il en prélève un et regagne son laboratoire en rampant pour l'examiner.

Le cristal lui permet de faire une terrible découverte: les planètes seront bientôt en parfait alignement et provoqueront un flux solaire catastrophique. Seuls les cristaux permettront de contenir cette incroyable force. Désireux de se racheter, Cortex commence à développer un nouveau Vortex Cortex alimenté par le cristaux et destiné à absorber l'énergie stellaire et à la dissiper pour la rendre inoffensive. Il s'assure le concours de son vieux collègue et physicien, l'infâme Dr. N. Gin, pour l'aider à construire sa machine.

Il faut encore 25 cristaux pour produire l'énergie nécessaire à l'alimentation de la machine. Cortex sait bien qu'il n'y a qu'un seul héros capable de mener à bien cette mission: Crash Bandicoot!

Crash a déjà réussi à sauver la planète des griffes de Cortex... mais y parviendra-t-il encore une fois, cette fois-ci pour Cortex lui-même?

INSTALLATION

Installez votre PlayStation® en suivant les instructions du manuel de votre PlayStation®. Assurez-vous que l'interrupteur est sur OFF avant d'insérer ou de retirer un CD. Insérez le disque Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back™ et fermez le couvercle du compartiment à disque. Insérez la manette et allumez (ON) la PlayStation® à l'aide de l'interrupteur POWER. Nous vous déconseillons d'insérer ou de retirer des périphériques ou des cartes mémoire une fois la console sous tension. Assurez-vous qu'il y a suffisamment de blocs disponibles sur votre carte mémoire AVANT de commencer à jouer.

MANETTE ANALOGIQUE

Si vous utilisez une manette analogique, vous devrez la calibrer pour optimiser ses performances. Choisissez le mode analogique en sélectionnant ANALOG sur la manette analogique (un voyant ROUGE s'allume). Dans le menu PAUSE, sélectionnez le menu OPTIONS puis l'option CALIBRER qui devrait désormais apparaître (celle-ci n'apparaît que si la lumière rouge de la manette analogique est allumée). Centrez le manche gauche et appuyez sur la touche ✕ (ou appuyez sur la touche SELECT pour régler à nouveau). Placez ensuite le manche gauche en haut, à gauche puis appuyez sur la touche ✕, puis placez-le en haut, à droite, appuyez sur la touche ✕, placez-le en bas à droite, puis appuyez sur la touche ✕. Pour terminer, ramenez le manche en bas à gauche et appuyez sur la touche ✕.

REMARQUE: vous pouvez continuer à utiliser les touches directionnelles ainsi que le manche gauche si vous êtes en mode ANALOG. Ceci peut s'avérer utile lorsque vous vous retrouvez face aux frères Komodo!! Oh, est-ce qu'on vous a dit que vous deviez régler la manette analogique sur le mode rouge ANALOG? Vous l'avez déjà fait?

OK, c'était juste voir...

MANETTE

Touches directionnelles:
HAUT Faire avancer Crash.
BAS Faire reculer Crash.
DROITE Déplacer Crash vers la droite.
GAUCHE Déplacer Crash vers la gauche.

Touche ○ ou R1 S'accroupir/Plonger lorsque Crash est debout.
Touche □ Tournoyer.
Touche △ Consulter l'inventaire.
Touche ✕ Sauter (maintenez la touche ✕ enfoncée pour sauter plus haut).

Touches directionnelles puis touche R1 ou touches directionnelles puis touche ○ Glisser.

Touche ✕ puis touche R1 ou ✕, puis touche ○ Attaque corporelle.

Touche R1 puis ✕ ou ○, puis touche ✕ Saut en hauteur - A combiner avec les touches directionnelles HAUT, BAS, GAUCHE ou DROITE pour un saut en longueur.

Touche R1 ou touche ○, puis touches directionnelles Ramper dans une direction spécifique.

Touche START Pour interrompre à tout moment la partie. Une fois en pause, vous pourrez choisir de reprendre la partie à l'endroit où vous l'avez interrompue (les OPTIONS) ou de retourner à la salle WARP ROOM. Voir MENU PAUSE pour plus de détails.

Touche SELECT Lorsque la partie est en pause, la touche SELECT vous permet de retourner à la salle WARP ROOM.

VOUS ETES IMPATIENT DE COMMENCER?

Bon, après la séquence d'introduction (tout simplement éblouissante), vous accéderez à l'écran titre et au menu principal. Vous y trouverez les options suivantes

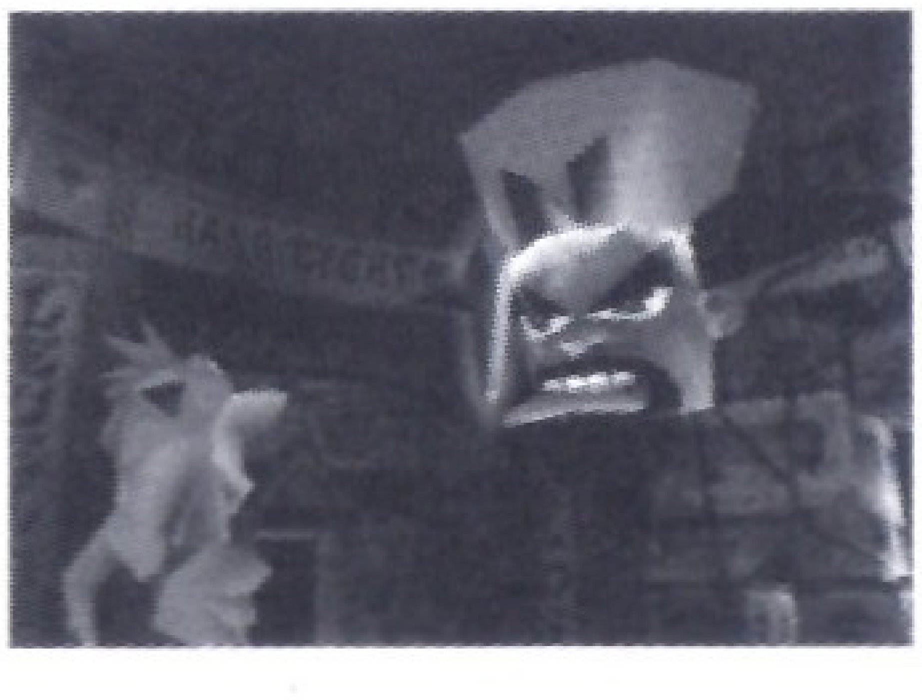
NOUVELLE PARTIE: Eh oui, c'est ici que vous pouvez commencer une nouvelle partie! Utilisez les touches directionnelles HAUT ou BAS pour mettre cette option en surbrillance, puis appuyez sur la touche ✕ pour la sélectionner.

CHARGER UNE PARTIE: Si vous avez déjà sauvegardé une partie sur une carte mémoire (et si vous avez branché cette carte mémoire dans la fente pour carte mémoire 1), vous pourrez reprendre la partie à l'endroit où vous l'aviez laissée. Consultez la section CARTE MEMOIRE ci-dessous. Utilisez la touche directionnelle HAUT ou BAS pour mettre en surbrillance cette option et appuyez sur la touche ✕ pour la sélectionner.

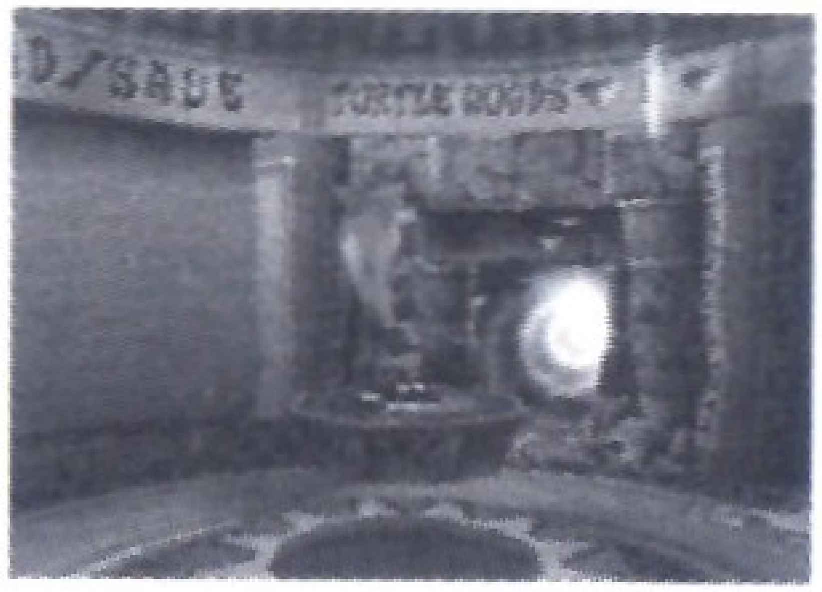
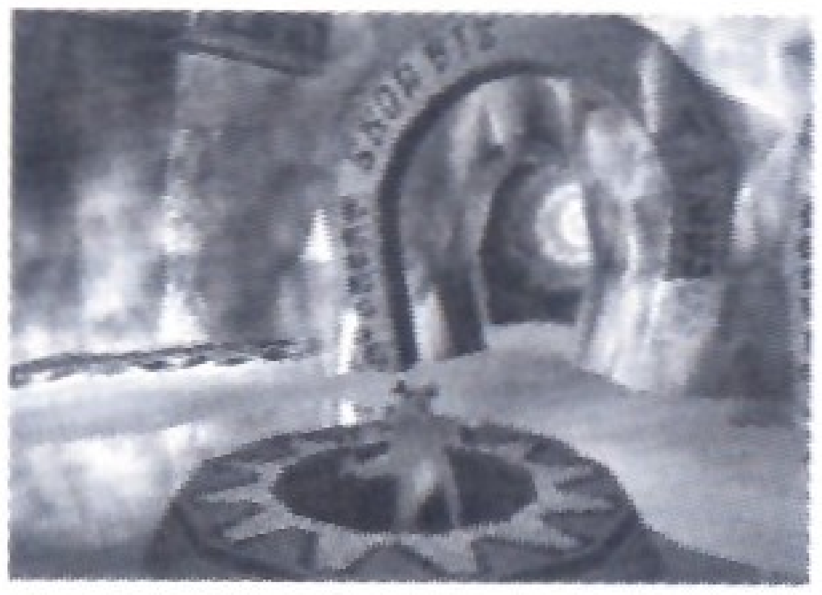
LANGUE: Choisissez entre ENGLISH (anglais), SPANISH (espagnol) FRENCH (français), GERMAN (allemand) ou ITALIAN (italien) à l'aide de la touche directionnelle GAUCHE ou BAS.

BIENVENUE DANS LA SALLE WARP!

Ne se doutant absolument pas des découvertes de Cortex, Crash se prélasse au soleil. Sa petite sœur Coco, reine du piratage informatique, tapote frénétiquement sur son ordinateur portable, espérant terminer un programme avant que les piles de son ordinateur ne la laissent tomber. Elle hurle car son écran est devenu complètement noir et demande à Crash de lui trouver une pile. Alors qu'il se rendait chez lui pour chercher une pile, Crash est soudain aveuglé par un rayon de lumière. Aussitôt, une représentation holographique de Cortex s'adresse à lui dans une ancienne salle Warp!



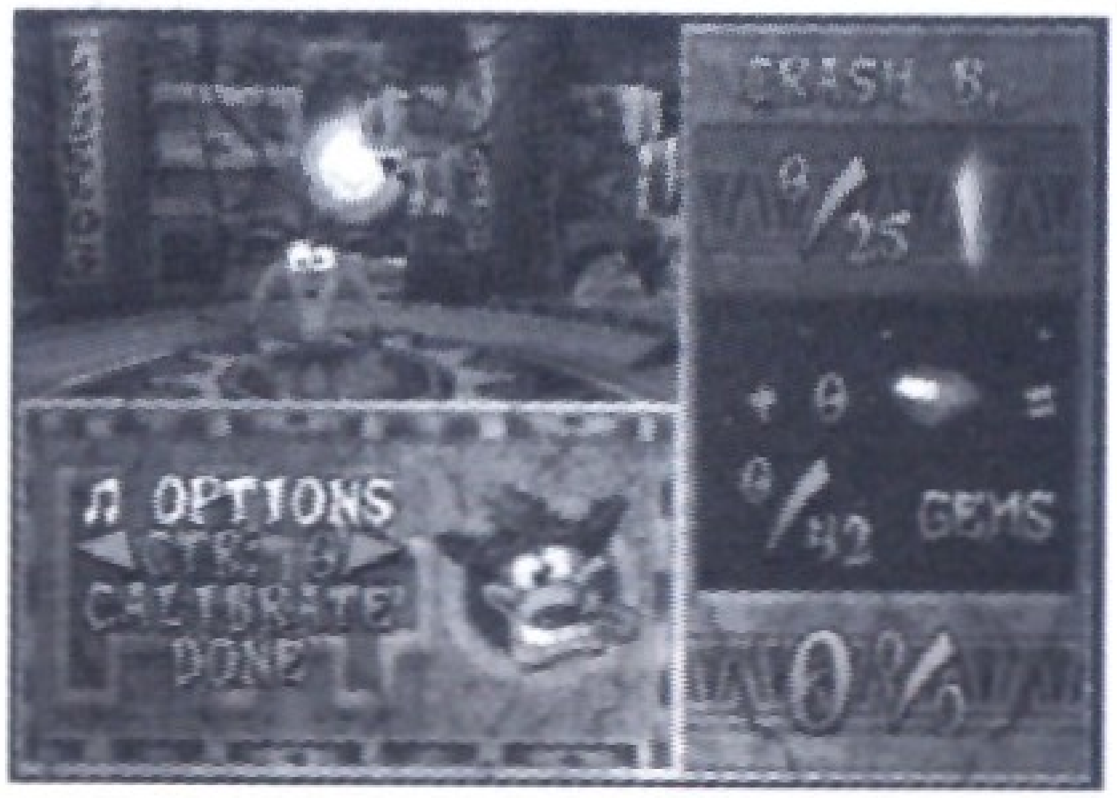
Cortex demande expressément à Crash de l'aider à trouver les 25 cristaux dont il a besoin pour alimenter le nouveau Vortex Cortex, l'unique moyen de sauver la Terre. Il lui explique que les portes de la salle Warp permettent un accès immédiat à des endroits situés partout dans le monde, les endroits oùse trouvent les cristaux tant convoités!

Bien entendu, Cortex ne sait pas qu'il y a également sur la Terre des pierres précieuses (37 transparentes et 5 de couleurs) qui risquent de provoquer sa chute!

Si vous réussissez à trouver les cinq premiers cristaux, vous pourrez entrer dans une nouvelle salle Warp avec cinq nouveaux niveaux. Il vous suffit de placer Crash sur l'estrade principale et d'appuyer sur la touche directionnelle HAUT lorsqu'il pointe le pouce vers le haut. Pour retourner à la pièce précédente, placez Crash sur l'estrade et appuyez sur la touche directionnelle BAS.

MENU PAUSE



Si vous appuyez sur la touche START durant la partie, vous verrez apparaître le menu PAUSE, avec un inventaire indiquant le nombre de cristaux trouvés et votre progression dans la partie. En fonction de l'endroit où vous vous trouvez dans la partie, vous verrez un menu présentant les options suivantes:

RESUME (reprendre) - Retourner au cœur de l'aventure.

OPTIONS - Choisissez cette option pour modifier vos options. Choisissez entre STEREO et MONO; modifiez le volume de la musique (MUSIC) ou des effets sonores (FX) à l'aide de la touche directionnelle GAUCHE ou DROITE; si vous utilisez une manette analogique, vous pourrez la CALIBRER (voir la section intitulée ANALOG CONTROLLER (manette analogique); sélectionnez DONE (terminé) pour retourner au menu PAUSE. Vous pouvez également changer la position de l'écran en mettant en surbrillance CTR, puis en utilisant la touche directionnelle GAUCHE ou DROITE pour déplacer l'écran vers la gauche ou la droite.

WARP ROOM (salle Warp) - Un niveau vous pose-t-il des problèmes? Retournez à la salle Warp;

vous vous débrouillerez peut-être mieux dans un autre niveau. **SORTIR** - Vous ne pouvez quitter que si vous mettez le jeu en pause dans la salle WARP.

TERMINER UN NIVEAU

Lorsque vous avez récupéré le cristal rose du niveau dans lequel vous vous trouvez, continuez jusqu'à ce que vous trouviez un point Warp. Vous serez réexpédier dans la principale salle Warp où vous devrez poser le cristal. Dr Cortex fera peut-être une apparition pour vous aider et vous encourager. A partir de cet endroit, vous pouvez retourner dans ce niveau ou accéder à tout autre niveau disponible.

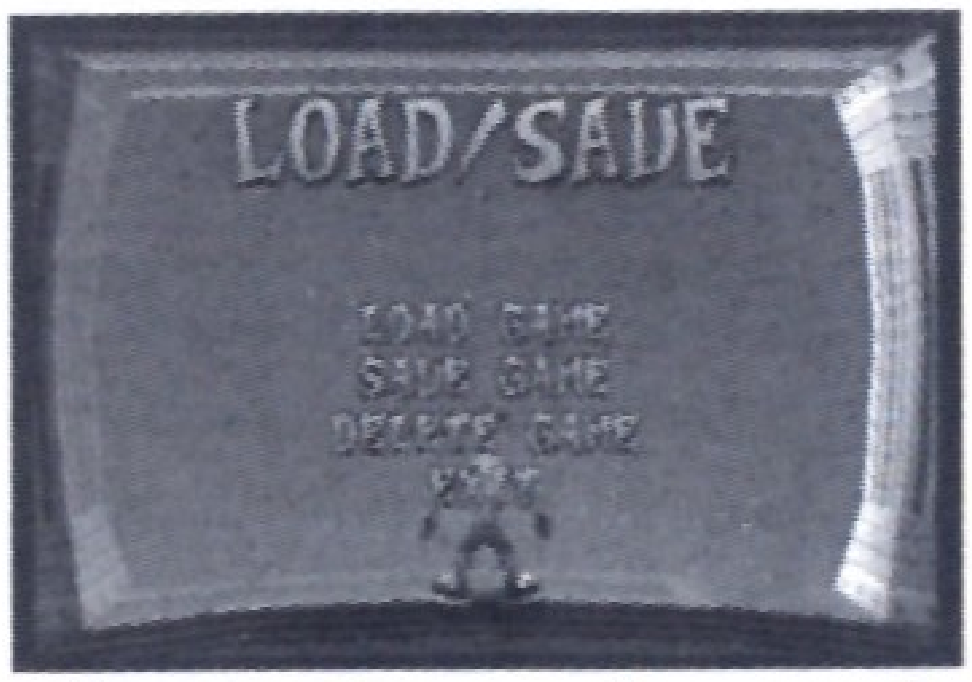
PARFAIT!!

Si vous détruisez toutes les boîtes du niveau (notamment les boîtes verrouillées et les boîtes NITRO, mais nous vous donnerons plus de détails à ce sujet plus tard), vous pouvez obtenir une pierre précieuse PERFECT. Il y en a beaucoup à ramasser, mais vous devrez faire preuve d'adresse et d'endurance pour les ramasser toutes!

FIN DE PARTIE

Si vous voyez apparaître cet écran cela signifie que vous avez utilisé toutes vos vies et que vous avez passé l'arme à gauche. Mais ne vous inquiétez pas; sélectionnez OUI pour continuer à partir de la dernière porte de la salle Warp que vous avez franchie et continuer avec 5 nouvelles vies.

CARTE MEMOIRE



Le système de sauvegarde intégré vous permet d'enregistrer des données sur une carte mémoire chaque fois que vous entrez dans une salle Warp. Chaque salle Warp présente un mur portant le message CHARGER/ENREGISTER. Mettez-vous devant ce mur pour activer le système de sauvegarde. Utilisez la touche directionnelle HAUT ou BAS pour mettre en surbrillance une option et appuyez sur la touche ✕ pour sélectionner cette option. N'insérez pas et ne retirez pas une carte mémoire lorsque la console est sous tension, car ceci risquerait d'abîmer les données sur la carte mémoire. Assurez-vous qu'il y a un bloc de mémoire libre sur votre carte mémoire AVANT de commencer à jouer.

SAVE (enregister)

Crash Bandicoot 2 vous permet d'enregistrer un maximum de 4 parties sur un bloc de carte mémoire. A partir de l'écran ENREGISTER la partie, sélectionnez une case de sauvegarde en la mettant en surbrillance à l'aide des touches directionnelles, puis appuyez sur la touche ✕ pour confirmer votre choix. Vous aurez la possibilité de donner à votre sauvegarde un nom individuel (au maximum 8 lettres). Utilisez les touches directionnelles pour mettre en surbrillance une lettre et appuyez sur la touche ✕ pour la choisir. Après avoir saisi un nom, sélectionnez TERMINÉ pour confirmer ou ANNULER pour retourner à l'écran CHARGER/ENREGISTER

LOAD (charger)

Comme pour la sélection d'une case ENREGISTER, utilisez les touches directionnelles pour mettre en surbrillance la case, puis appuyez sur la touche ✕ pour confirmer que vous souhaitez charger la partie sauvegardée. Vous remarquerez que chaque sauvegarde présente un pourcentage indiquant votre progression dans la partie, le nombre de vies que vous avez gagnées, ainsi que le nombre de cristaux et de pierres précieuses que vous avez ramassés.

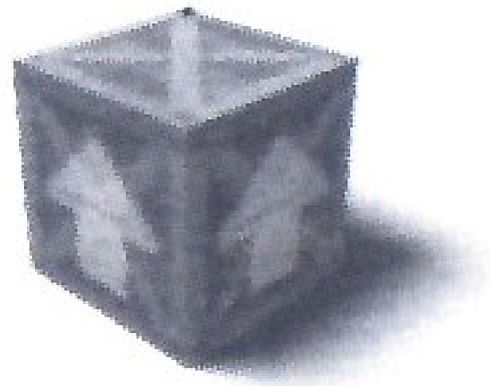
DELETE (supprimer)

Si vous remplissez les quatre cases SAVE et souhaitez effectuer une autre sauvegarde, vous pouvez effacer une case dont vous n'avez plus besoin. Il vous suffit de mettre cette case en surbrillance à l'aide des touches directionnelles, puis d'appuyer sur la touche ✕. Vous verrez s'afficher le message suivant: SUPPRIMER - OUI, NON. Utilisez la touche directionnelle HAUT ou BAS pour sélectionner OUI et cette sauvegarde sera effacée.

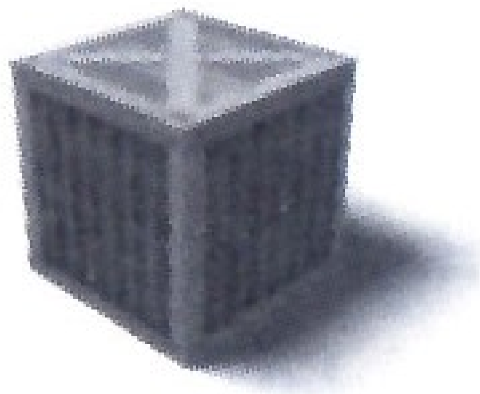
BOITES ET OBJETS SPECIAUX

Wumpa - Ramassez 100 Wumpas et vous obtiendrez une vie supplémentaire (1-up).

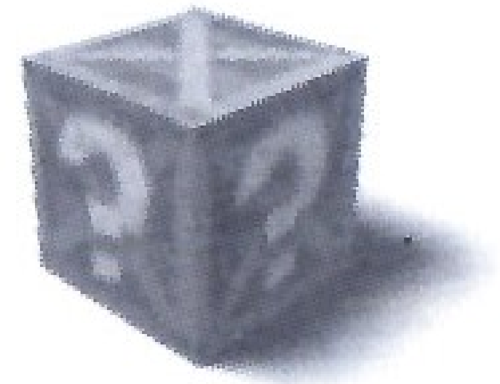
Aku Aku (Masque du sorcier) – Lorsqu'il possède un masque, Crash est protégé d'une attaque ou d'un contact avec l'ennemi. S'il ramasse un second masque, il peut recevoir deux coups ou avoir deux contacts avec deux ennemis. Ramassez trois masques et vous serez temporairement invulnérables à tous les petits dangers.



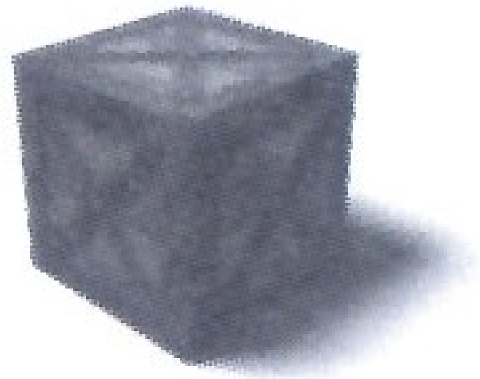
Boîtes flèches - Les boîtes contenant des flèches pointant vers le haut vous indiquent qu'il y a quelque chose d'intéressant pour vous si vous sautez sur elles. Vous ne pourrez ouvrir une boîte flèche qu'en effectuant une attaque tournoyante.



Boîtes élastiques – Comme les boîtes flèches, vous pouvez rebondir plusieurs fois sur ces boîtes pour gagner de multiples récompenses.

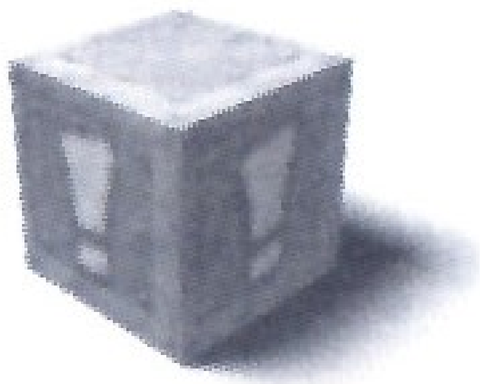


Boîtes ? – Qui peut dire ce que recèlent ces boîtes? A vous de le deviner.



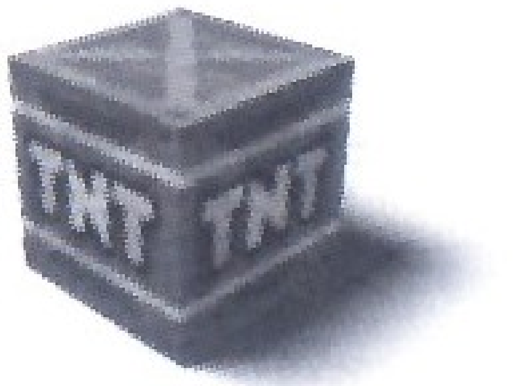
Boîtes verrouillées - Vous ne pourrez pas ouvrir ces boîtes en sautant ou en tournoyant. Quels sont les autres mouvements de Crash...? Essayez la ravageuse attaque corporelle, le bodyslam!

Boîtes ! –Ces boîtes risquent de provoquer des changements quelque part dans le niveau.



Boîtes ! vertes –Tournoyez ou sautez sur ces boîtes pour faire exploser toutes les boîtes Nitro de ce niveau (ceci est important).

Boîtes TNT – Sautez sur ces boîtes et vous aurez 3 secondes pour déguerpir. Prenez garde à ne pas déclencher une réaction en chaîne avec d'autres boîtes TNT.



Boîtes Nitro – Ne touchez JAMAIS une boîte Nitro. (c'est juste un conseil).

Boîtes Crash – Si vous voyez une boîte avec un visage de beau gosse, style héros, cette boîte contient un 1-UP pour Crash. Ramassez-la et vous obtiendrez une vie supplémentaire.

C - Point de contrôle. Si vous êtes attaqué par un ennemi, tombez dans un trou, êtes électrocuté, bref, si vous perdez la vie, ouvrez une de ces boîtes pour retourner à l'endroit où vous l'avez ouverte. Si vous ouvrez plus d'une boîte dans un niveau, vous retournerez à l'endroit où vous avez ouvert la dernière boîte.

Chemins Bonus

Les chemins Bonus (marqués par un ?) conduisent Crash dans des régions secrètes. Vous pouvez y gagner beaucoup de bonnes choses si vous réussissez à atteindre la fin de ce chemin. Si vous échouez, vous ne pourrez pas conserver les bonus que vous avez si durement gagnés.

LES PERSONNAGES:

Crash Bandicoot

C'est un marsupial en mission! Il est cool, courageux et toujours prêt pour l'action! Ce héros a la foi, mais ce n'est pas un idiot!

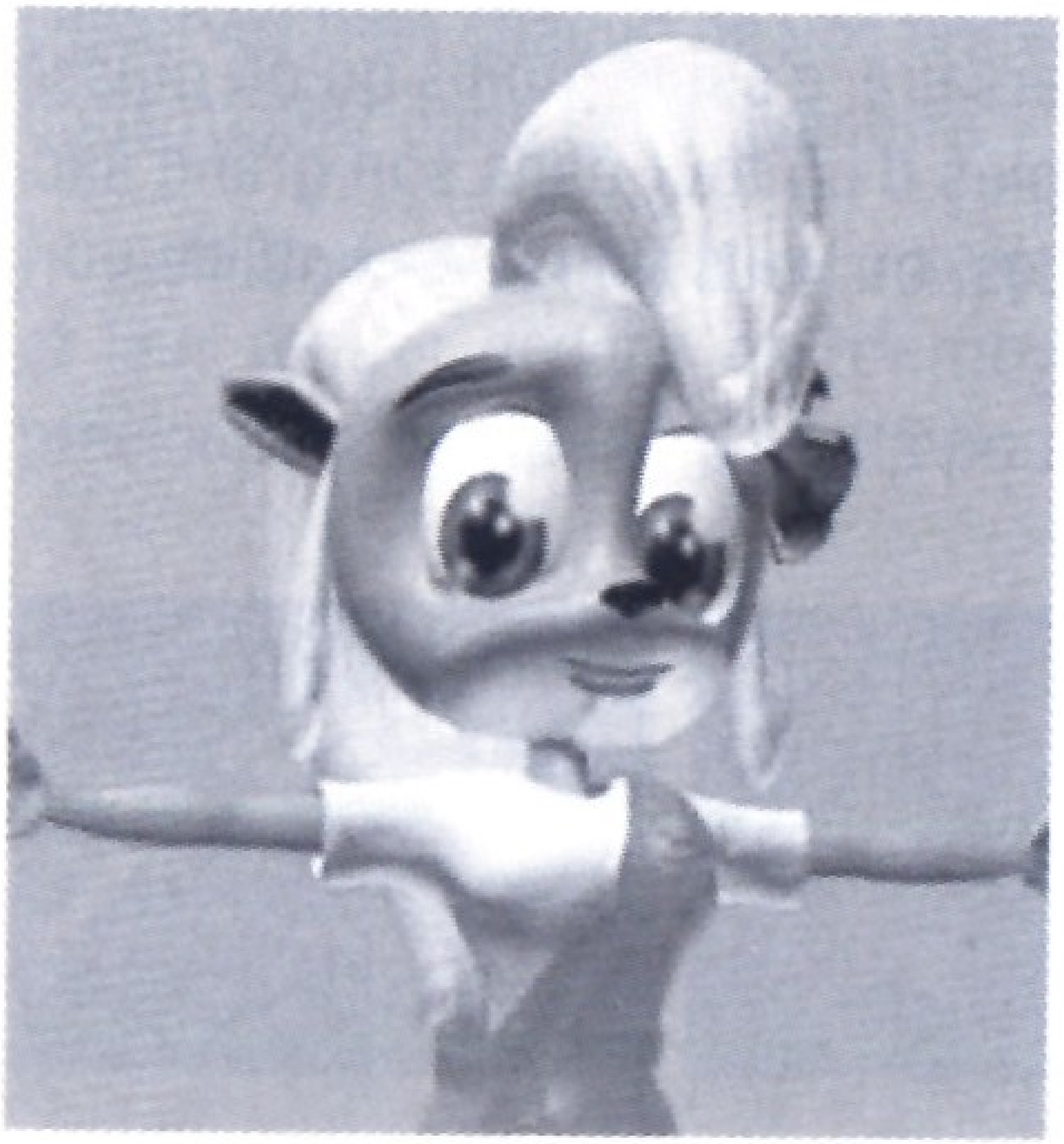
Dr. Neo Cortex

Cortex déclare qu' il a bien appris sa leçon et qu'il veut sauver le monde. Un bon conseil: quoi que vous fassiez, ne tournez jamais le dos à ce mec sauf si vous courez à toute vitesse dans la direction opposée.

Dr. N. Gin

Autrefois physicien de renom international dans le domaine de la défense, Dr. N. Gin fut recruté par Cortex peu après avoir reçu un missile au cours d'un dramatique incident survenu dans le cadre de ses projets. Le missile fut reconstruit pour servir de système de cybervie artificiel, mais il est toujours actif; alors évitez de le contrarier car il pourrait bien péter les plombs!

Coco Bandicoot



Coco est la jeune sœur enjouée de Crash et est très intelligente. Quand elle n'a pas le nez collé sur un écran d'ordinateur, elle essaye de mettre un peu d'ordre dans la vie désorganisée de Crash. Vous pouvez compter sur Coco pour faire du piratage informatique et déjouer les projets de Cortex en communiquant d'importantes informations à Crash.

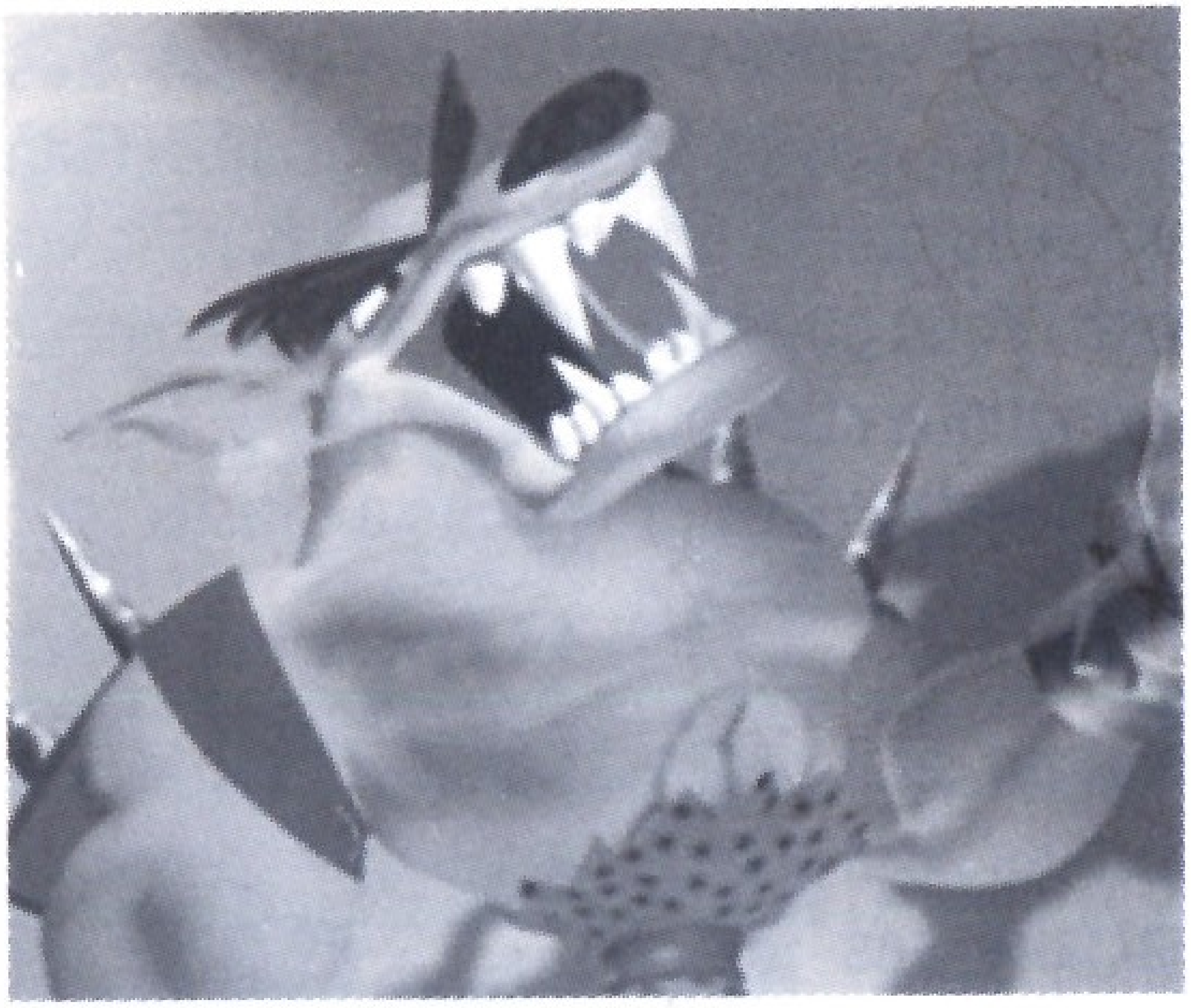
Ripper Roo

Ripper Roo est de retour, et il est plus fou que jamais. Il a eu le temps de parfaire ses attaques, alors évitez de vous retrouver face-à-face avec cet individu.

Komodo Joe & Komodo Moe

Ces créatures cruelles au sang froid sont les frères Komodo et marient dangereusement intelligence et muscles, vitesse et force, loyauté et leadership. Komodo Joe est le cerveau des opérations. Il n'est pas puissant physiquement, mais c'est un combattant rapide et rusé. De plus, il a une remarquable maîtrise de l'épée de Samouraï. Komodo Moe ne brille certes pas par son intelligence, mais ce qui lui manque dans la tête est compensé par son incroyable force équivalant à la puissance d'un train de marchandise lancé à vive allure.

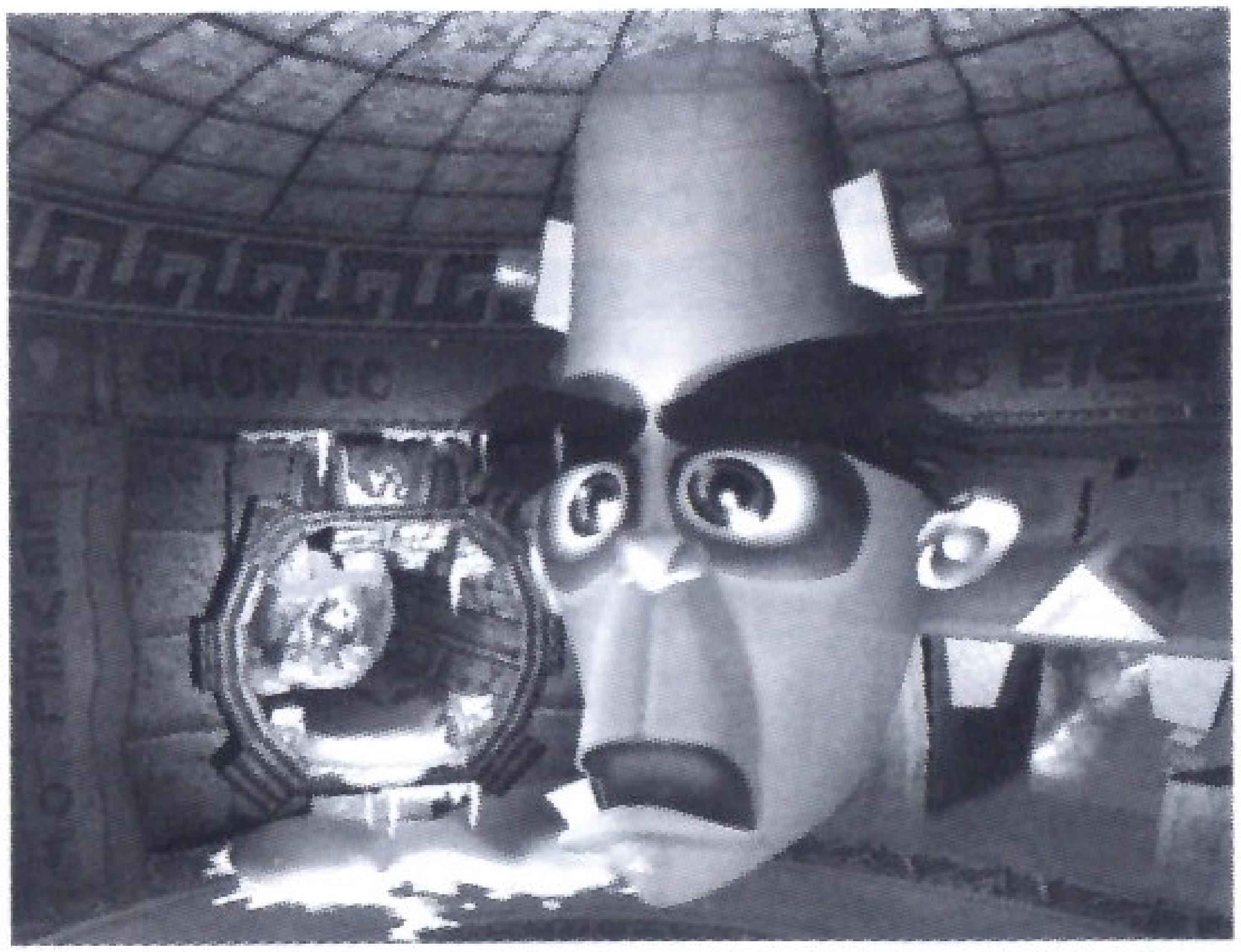
Tiny



Un redoutable adversaire, c'est le moins qu'on puisse dire de Tiny qui a plus d'un tour dans son grand sac. Prenez vos distances, ou vous finirez en bouillie.

N. Brio

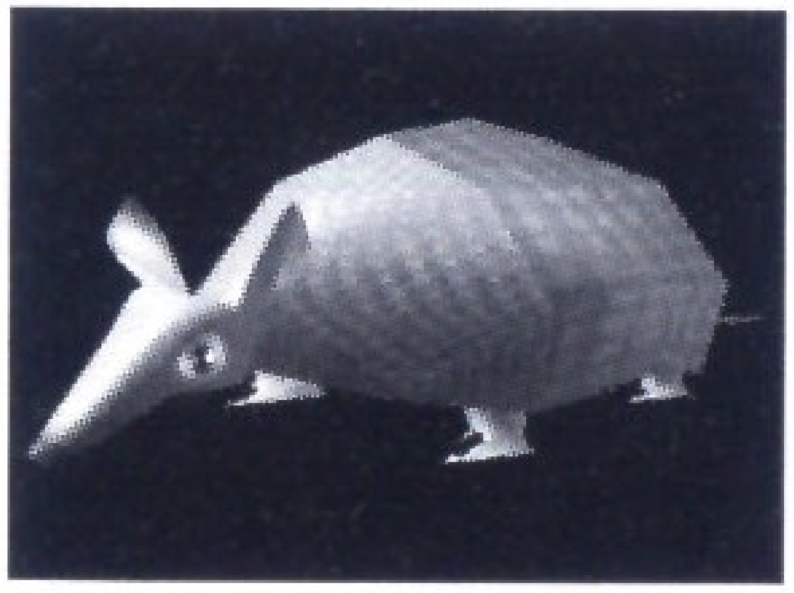
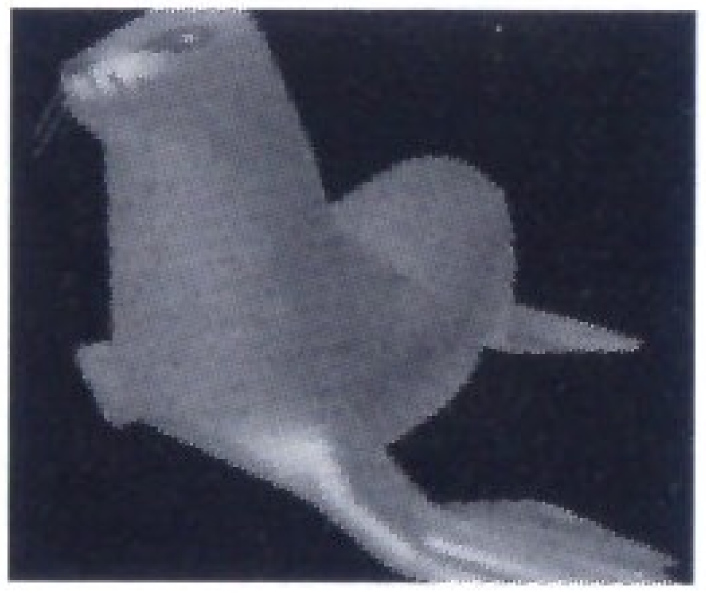
Trahi par Cortex, dont il fut le compagnon d'armes, N. Brio fera n'importe quoi pour l'arrêter et contrecarrer ses plans maléfiques, quelles que soient les conséquences.



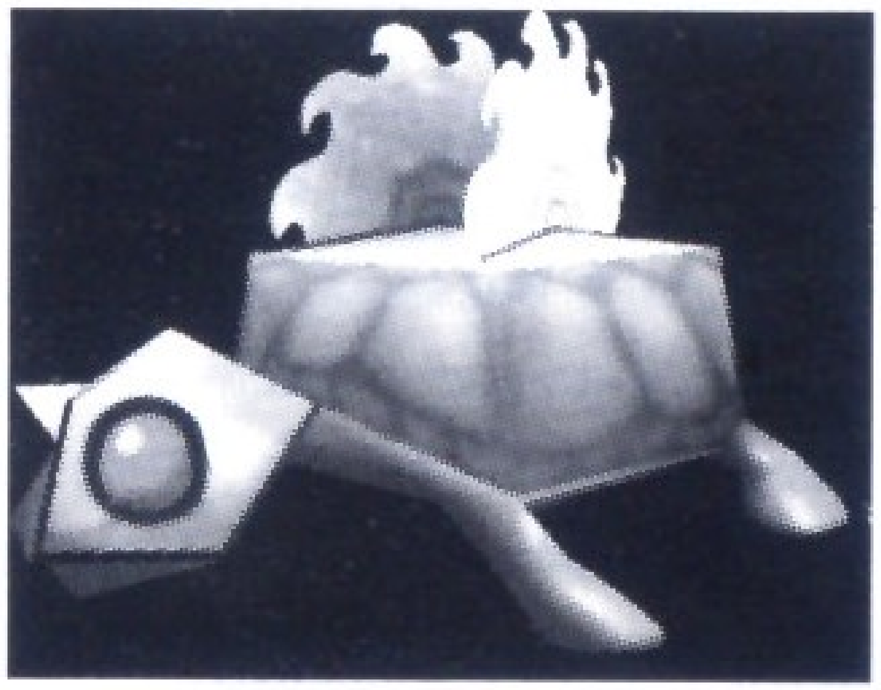
QUELQUES CONSEILS UTILES

Observez bien chacun de vos ennemis avant de les attaquer. Voici quelques conseils utiles pour vous guider dans cette aventure:

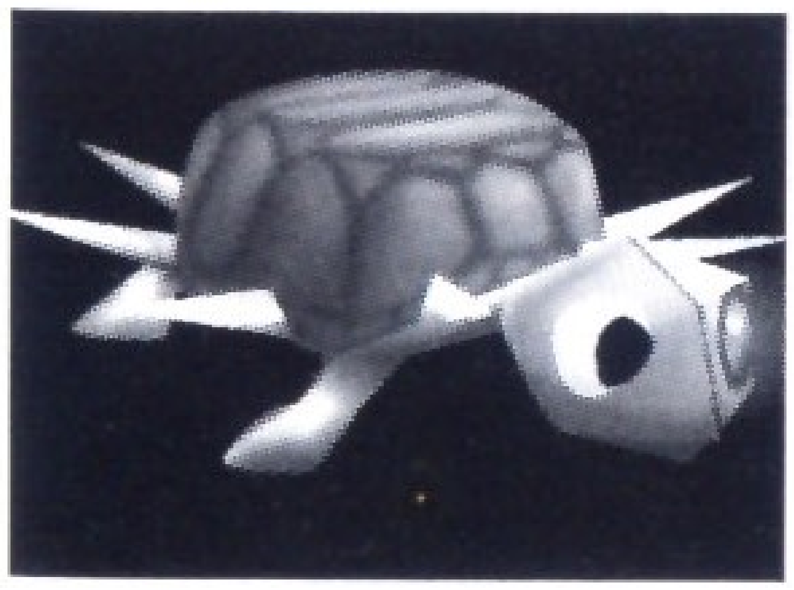
Souvenez-vous qu'il a trois manières d'attaquer les ennemis; leur sauter dessus (littéralement), et leur rentrer dedans en tournoyant ou en glissant. Tous ces mouvements nécessitent une précision et un timing parfaits pour éviter que Crash ne se blesse.

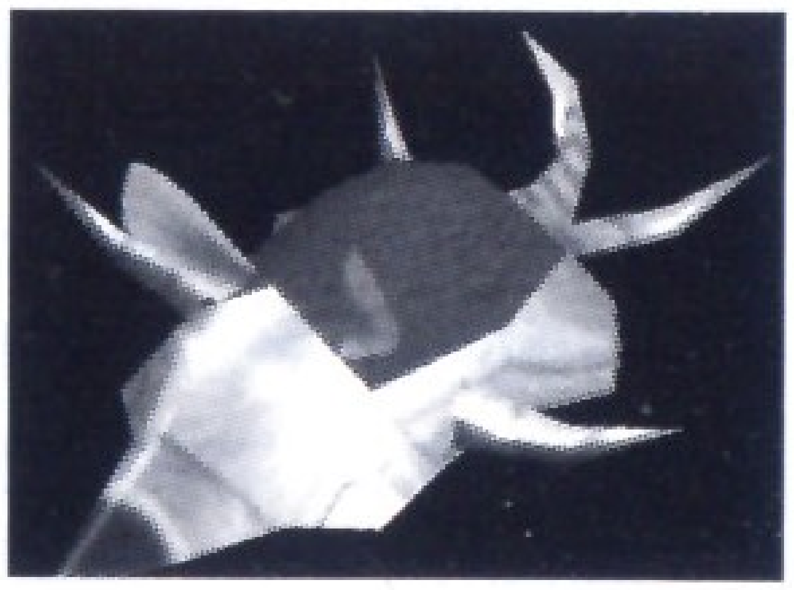



Vous pouvez exécuter toutes vos attaques sur les ennemis suivants:



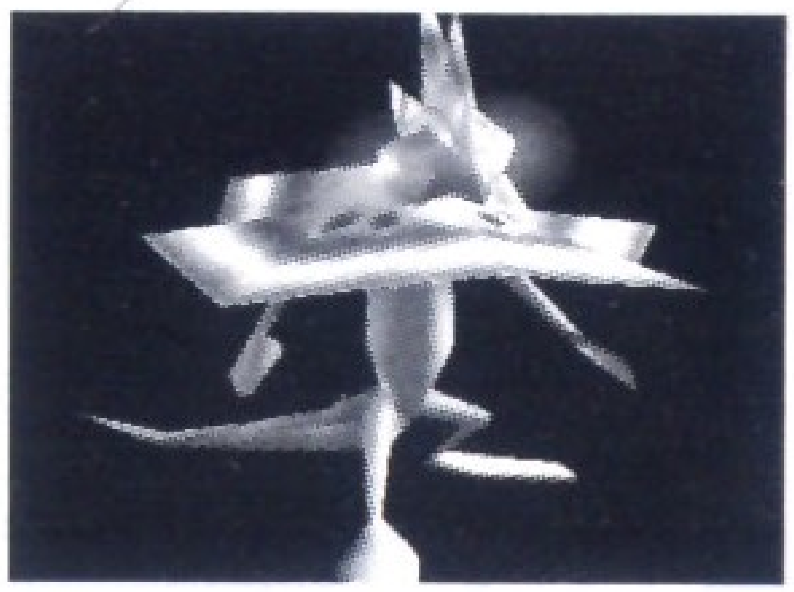
Evitez d'attaquer ces ennemis d'en haut. Vous ne les aurez qu'avec des attaques tournoyantes ou glissantes.





La seule manière de vaincre les ennemis dotés de pics latéraux ou ceux attaquant de face est peut-être de leur sauter dessus.

Attention aux ennemis aux encolures pointues. Nous vous recommandons vivement de glisser sur eux.



Zur Beachtung

Dieses ist eine CD ROM für die PlayStation® Videospielkonsole. Sie ist ausschließlich zum Abspielen auf einer PlayStation® geeignet, die den europäischen Spezifikationen entspricht. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung zur Ihrer PlayStation® genau durch, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen. Legen Sie die CD ROM immer mit der beschrifteten Seite nach oben ein. Halten Sie die CD ROM nur am Rand und vermeiden Sie, die schwarze Oberfläche der CD ROM zu berühren. Die CD ROM muß stets sauber gehalten werden und darf nicht zerkratzt werden. Benutzen Sie zur Reinigung nur ein weiches Tuch. Bewahren Sie die CD ROM nicht in der Nähe von Wärmequellen auf und setzen Sie sie nicht direkter Sonneneinstrahlung oder extremer Feuchtigkeit aus. Benutzen Sie niemals eine geknickte, verbogene oder zerbrochene CD ROM. Sonst kann es zu Betriebsfehlern Kommen.

Hinweise für Ihre Gesundheit

• Bei längerem Spielen, sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden. • Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind. • Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt. • Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Bitte suchen Sie vor dem Gebrauch von Videospielen Ihren Arzt auf, wenn Sie an Epilepsie leiden. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

Telefonnummern für Kundendienst (Customer Service No.) und Hotline siehe letzte Seite des Handbuchs.

Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back™ & © 1997 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. Source Code © 1996, 1997 Naughty Dog, Inc. All rights reserved. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Controller Compatible

SCES-00967

EIN GANZ NEUES ABENTEUER...

Dank Crash rauscht der finstere Dr. Cortex jetzt mit tödlichem Tempo auf die Erde zu. Sein wahnsinniger Versuch, die Welt zu beherrschen, wurde vereitelt...

Es scheint allerdings, als würden die Probleme gerade erst richtig anfangen. Cortex erwacht und findet sich in einer dunklen Höhle wieder, die mit leuchtenden Kristallen gefüllt ist. Überzeugt davon, daß sie unglaubliche Kräfte in sich bergen, nimmt er einen davon an sich und kriecht in sein Labor zurück, um ihn zu untersuchen.

Cortex entdeckt, daß die Planeten bald eine Konstellation einnehmen, die einen verheerenden Solarfluß erzeugen wird, und daß nur die Kristalle diese unglaublichen Kräfte eindämmen können. Der Doktor ist bereit, seine früheren bösen Taten wiedergutzumachen. Er will einen kristallbetriebenen Cortex-Vortex entwickeln, der die Sternenenergie auffangen und unschädlich machen soll. Dazu zieht er seinen alten Kollegen und berühmten Physiker Dr. N. Gin heran, und bittet diesen, ihm beim Bau des Gerätes zu helfen.

Dazu braucht er weitere 25 Kristalle, um die nötige Energie dafür zu erzeugen. Cortex weiß, daß es nur einen Helden gibt, dem ihre Beschaffung gelingen kann - Crash Bandicoot!

Crash hat den Planeten schon einmal vor Cortex gerettet... aber kann er das wiederholen, diesmal für Cortex?

AUFBAU

Richte Deine PlayStation®-Konsole ein, wie in der PlayStation®-Bedienungsanleitung beschrieben. Vergewissere Dich, daß das Gerät ausgeschaltet ist, bevor Du eine CD einlegst oder herausnimmst. Lege die Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back™ 2-CD ein, und schließe das CD-Fach. Schließe nun die Controller an, und schalte die PlayStation®-Konsole mit der POWER-Taste EIN. Du solltest nach dem Einschalten der Konsole keine Peripheriegeräte oder Memory Cards einstecken oder entfernen. Vergewissere Dich, daß Du genug freie Speicherblöcke auf Deiner Memory Card hast, bevor Du mit dem Spiel beginnst.

ANALOG CONTROLLER

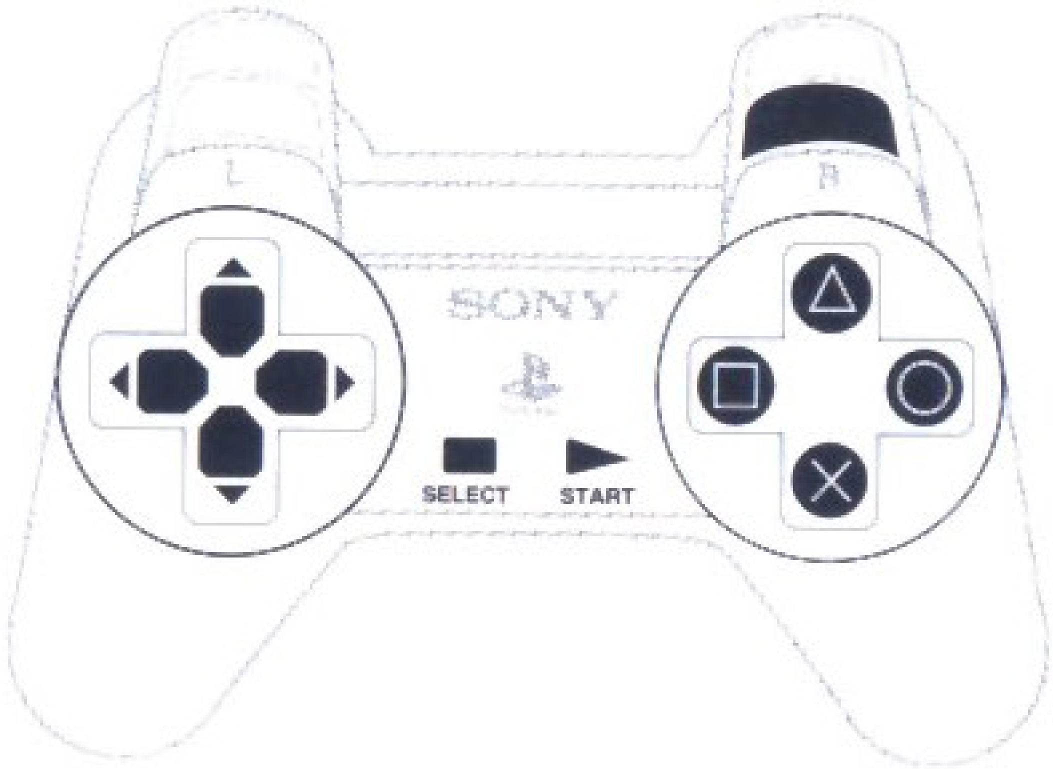
Wenn Du einen Analog Controller verwendest, mußt Du diesen kalibrieren, um ihn voll einsetzen zu können. Wähle dazu erst den Modus ANALOG im Analog Controller-Menü (die LED leuchtet ROT auf). Im Pausenmenü während des Spiels gehst Du zum Menü OPTIONEN, wo Du die Option KALIBRIEREN wählst, die aber NUR angezeigt wird, wenn das rote Licht am Analog Controller leuchtet. Bewege den linken Joystick in die Mitte, und drücke die ✕-Taste (oder die SELECT-Taste zum Zurücksetzen). Bewege dann den Joystick nach links oben, und drücke die ✕-Taste. Danach bewegst Du ihn nach rechts oben, drückst erneut die ✕-Taste, dann nach rechts unten und drückst wieder die ✕-Taste. Wiederhole das Ganze ein letztes Mal, indem Du den Joystick nach links unten bewegst und abschließend die ✕-Taste betätigst.

HINWEIS: Wenn Du im ANALOG-Modus bist, kannst Du sowohl die Richtungstasten als auch den linken Joystick verwenden. Und das ist äußerst praktisch, wenn Du auf die Gebrüder Komodo triffst!! Ach ja, haben wir erwähnt, daß Du den Analog Controller in den roten ANALOG-Modus schalten mußt? Tatsächlich?

War ja nur 'ne Frage...

CONTROLLER

Richtungstasten:
OBEN Crash vorwärts bewegen.
UNTEN Crash rückwärts bewegen.
RECHTS Crash nach rechts bewegen.
LINKS Crash nach links bewegen.



○- oder R1-TasteAus dem Stand in die Hocke gehen/ducken.
□-Taste Drehen.
△-TasteInventar anzeigen.
✕-TasteSpringen (für hohe Sprünge ✕-Taste gedrückt halten).

Richtungstasten und R1-Taste oder Richtungstasten und ○-Taste Grätschen.

✕- und R1- Taste oder ✕- und ○- Taste Körperschlag.

R1- und ✕- Taste oder ○- und ✕-Taste Hochspringen - Kombiniert mit den Richtungstasten OBEN, UNTEN, LINKS oder RECHTS wird ein Weitsprung daraus.R1- oder ○- Taste und Richtungstasten In die gewählte Richtung kriechen.

START-TasteUnterbricht das Spiel jederzeit. In diesem Pausenmodus kannst Du dann wählen, ob Du von dort weitermachst, wo Du gerade warst (die OPTIONEN), oder in den WARP ROOM (Teleporter-Raum) zurückkehrst.

Unter PAUSENMENÜ findest Du weitere Details.SELECT-TasteMit der SELECT-Taste kehrst Du aus dem Pausenmodus in den WARP ROOM (Teleporter-Raum) zurück.

IST JA GUT JETZT - WIE STARTE ICH DAS SPIEL?

Wenn Du die - offen gestanden, äußerst beeindruckende - Eröffnungssequenz gesehen hast, gelangst Du zum Titelbildschirm und ins Hauptmenü. Hier stehen Dir die folgenden Optionen zur Auswahl:

NEUES SPIEL: Damit kannst Du ein neues Spiel starten. Hättest Du's gedacht?! Mit den Richtungstasten OBEN oder UNTEN markierst Du diese Option und drückst dann die ✕-Taste, um sie auszuwählen.

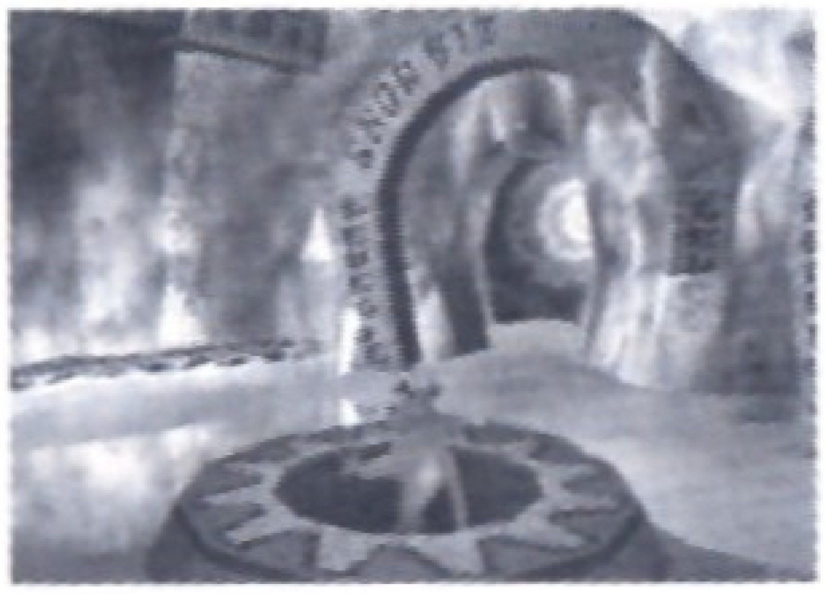
SPIEL LADEN:Wenn Du ein gespeichertes Spiel auf einer Memory Card hast (und diese sich auch im Memory Card Steckplatz 1 befindet), kannst Du das Spiel an dem Punkt fortsetzen, an dem Du es verlassen hast. Mehr dazu steht im Abschnitt MEMORY CARD weiter unten. Mit den Richtungstasten OBEN oder UNTEN markierst Du diese Option, mit der ✕-Taste wählst Du sie aus.

SPRACHE:Mit den Richtungstasten LINKS oder RECHTS entscheidest Du Dich für ENGLISH (Englisch), SPANISH (Spanisch), FRENCH (Französisch), GERMAN (Deutsch) oder ITALIAN (Italienisch).

WILLKOMMEN IM TELEPORTERRAUM!

Crash hat keinen Schimmer von Cortex neuester Entdeckung und läßt sich die Sonne auf den Pelz brennen. Seine kleine Schwester Coco, eine Computerhackerin, tippt wie eine Wilde auf ihrem Laptop, um ein Programm fertigzuschreiben, bevor ihr Akku leer ist. Sie schreit auf - der Bildschirm ist plötzlich schwarz! Sie fleht Crash an, ihr eine neue Batterie zu besorgen. Als Crash nach Hause geht, um ihren Wunsch zu erfüllen, wird er plötzlich von einem Lichtblitz geblendet. Bevor er weiß, wie ihm geschieht, steht er in einem altertümlichen Teleporter-Raum einer holografischen Projektion von Cortex gegenüber!

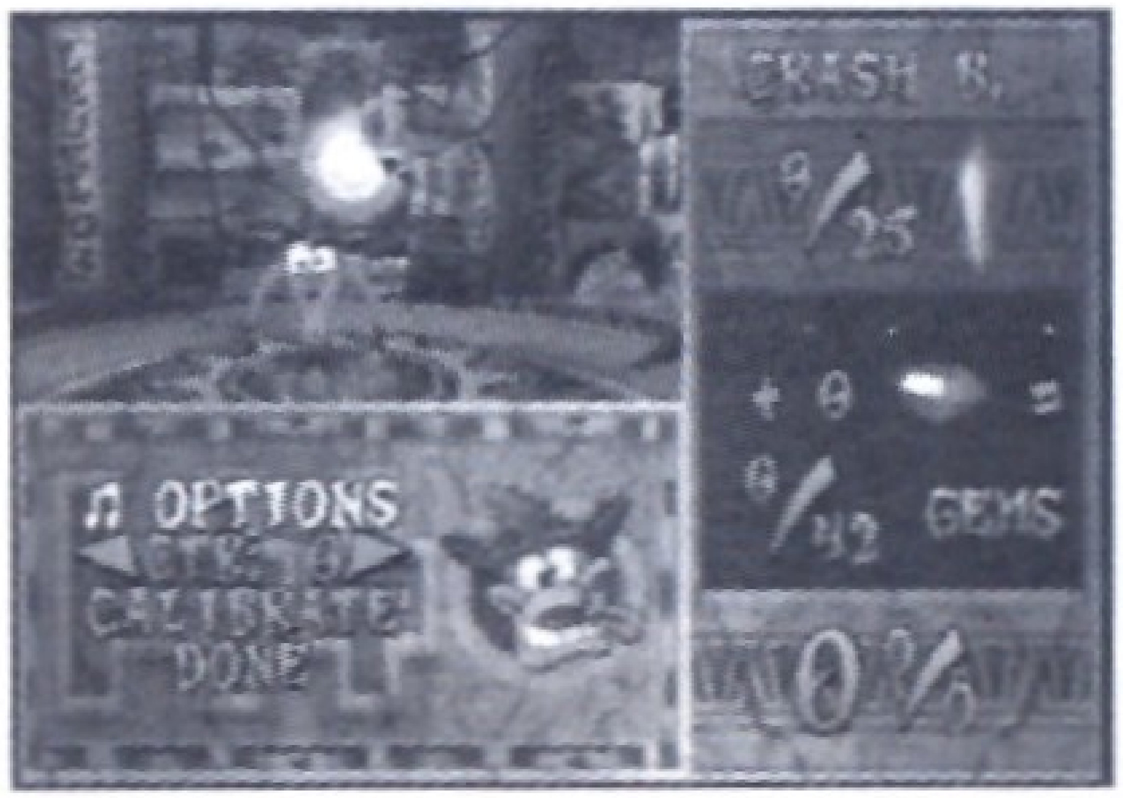
Cortex drängt Crash, ihm bei der Suche nach den 25 Kristallen zu helfen, die er zum Antrieb des Cortex-Vortex, der einzigen Möglichkeit, die Erde zu retten, benötigt. Er erklärt Crash, daß die Türen des Teleporter-Raumes ihm sofortigen Zugang zu Punkten auf der ganzen Welt ermöglichen - Orten, an denen die begehrten Kristalle versteckt sind!



Allerdings weiß Cortex nicht, daß sich auf der Erde auch wertvolle Edelsteine befinden - 37 klare und 5 farbige - die vielleicht den Schlüssel zu seinem Untergang enthalten!

Solltest Du es schaffen, die ersten fünf Kristalle zu finden, bekommst Du Zutritt zu einem anderen Teleporter-Raum mit fünf weiteren Leveln. Beweg Crash einfach auf das mittlere Podest, und drücke die Richtungstaste OBEN, wenn er Dir mit dem Daumen signalisiert, daß alles klar ist. Wenn Du in den vorherigen Raum zurückgehen willst, bewege Crash wieder auf das Podest, und drücke die Richtungstaste UNTEN.

PAUSENMENÜ



Wenn Du während des Spiels die START-Taste drückst, erscheint das Pausenmenü. Hier kannst Du sehen, wieviel Kristalle Du schon gesammelt hast, und wie weit Du im Spiel vorangekommen bist. Je nachdem, wo Du Dich befindest, wenn Du das Spiel unterbrichst, erscheint ein Menü mit den folgenden Optionen:

WEITER - Zurück zum Spiel

OPTIONEN - Damit änderst Du die Spieleinstellungen. Du kannst zwischen STEREO und MONO wählen; mit den Richtungstasten LINKS oder RECHTS änderst Du die Lautstärke für MUSIC (Musik) oder FX (Soundeffekte); wenn Du einen Analog Controller verwendest, kannst Du ihn hier unter KALIBRIEREN neu einstellen (siehe den Abschnitt ANALOG CONTROLLER); mit DONE (Fertig) kehrst Du zum Pausenmenü zurück. Du kannst auch den Bildschirm positionieren, indem Du ZTR (Steuerung) markierst und ihn dann mit den Richtungstasten LINKS oder RECHTS in die entsprechende Richtung bewegst.

WARP ROOM (Teleporter-Raum) - Hast Du Probleme bei einem Level? Geh zum Teleporter-Raum, vielleicht ist ein anderer etwas einfacher zu meistern. **BEENDEN** - Du kannst das Spiel nur beenden, wenn Du im WARP ROOM (Teleporter-Raum) in den Pausenmodus schaltest.

SPIELSTUFE GESCHAFFT

Wenn Du den rosafarbenen Kristall im aktuellen Level an Dich genommen hast, gehst Du den Weg entlang, bis Du die Plattform erreicht hast. Du wirst dann in den Haupt-Teleporter-Raum zurückgebeamt, wo Du den Kristall auf seinen Platz legst. Vielleicht taucht sogar Dr. Cortex auf, hilft Dir ein bißchen oder muntert Dich auf. Von hier kannst Du dann wieder in den Level zurückkehren oder Dich an einem anderen versuchen, der Dir zur Verfügung steht.

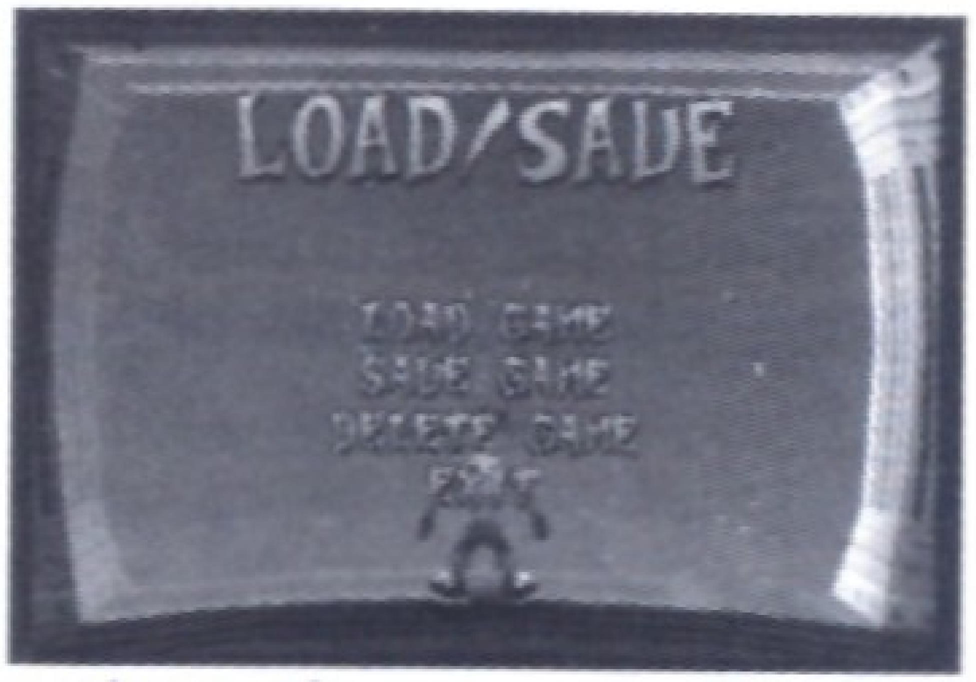
PERFEKT!!

Wenn Du jede Kiste in einem Level zerschlagen hast (und dazu gehören auch verschlossene und NITRO-Kisten, aber dazu später mehr), hast Du Dir einen PERFEKTEN Edelstein verdient. Es gibt eine Menge Edelsteine zum Einsammeln - und Du mußt jedes Quentchen an Geschick und Ausdauer einsetzen, um alle zu bekommen.

GAME OVER

Wenn Du diesen Bildschirm siehst, sind alle Deine Leben verbraucht, und Du bist jetzt im Bandicoot-Himmel. Aber keine Panik — mit JA setzt Du das Spiel mit fünf neuen Leben an der zuletzt durchschrittenen Teleporter-Tür fort.

MEMORY CARD



Das Speichersystem im Spiel ermöglicht es Dir, Daten abzuspeichern, wenn Du einen Teleporter-Raum betrittst. Jeder Teleporter-Raum hat eine Wand mit den Optionen LADEN/SPEICHERN. Stell Dich vor eine Wand, um das Speichersystem zu aktivieren. Mit den Richtungstasten OBEN oder UNTEN markierst Du eine Option und drückst dann die ✕-Taste, um diese auszuwählen. Sobald die Konsole eingeschaltet ist, solltest Du keine Memory Cards einstecken oder entfernen, sonst können bereits gespeicherte Daten auf der Memory Card beschädigt werden oder verloren gehen. Vergewissere Dich, daß Du einen freien Speicherblock auf Deiner Memory Card hast, bevor Du mit dem Spiel beginnst.

SAVE (Speichern)

Bei Crash Bandicoot 2 kannst Du bis zu vier Spiele auf einen Memory Card-Block speichern. Auf dem Bildschirm SAVE GAME (Spiel speichern) markierst Du mit den Richtungstasten einen freien Speicherplatz und drückst dann die ✕-Taste zum Bestätigen. Du kannst dem Spiel einen Namen mit bis zu acht Zeichen geben. Mit den Richtungstasten markierst Du einen Buchstaben und wählst diesen mit der ✕-Taste aus. Wenn Du den Namen eingegeben hast, wählst du FERTIG zum Bestätigen oder ABBRECHEN, um zum Bildschirm LADEN/SPEICHERN zurückzukehren.

LOAD (Laden)

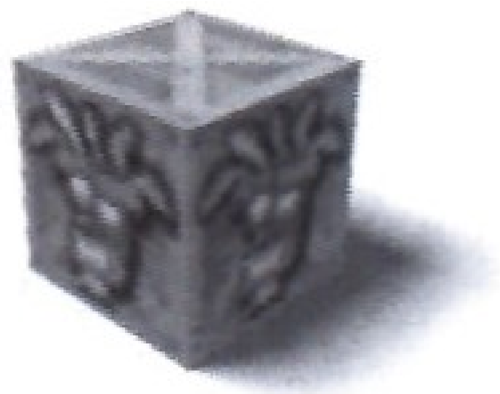
Genau wie Du einen Speicherplatz auswählst, markierst Du hier ein gespeichertes Spiel mit den Richtungstasten und bestätigst mit der ✕-Taste. Du kannst auch erkennen, wieviel Prozent des gespeicherten Spiels Du bereits geschafft hast, und wieviel Kristalle und Edelsteine Du gesammelt hast.

LÖSCHEN

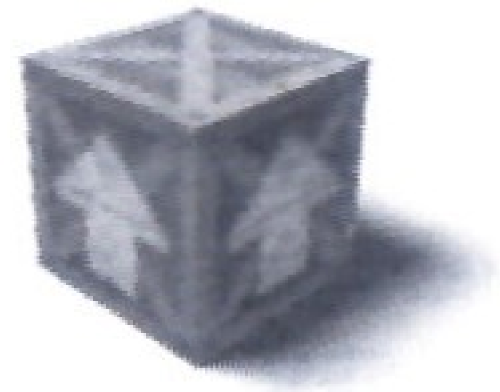
Wenn alle vier Speicherplätze belegt sind, und Du noch weitere Spielstände sichern willst, kannst Du eins der Spiele löschen. Markiere es mit den Richtungstasten, und drücke dann die ✕-Taste. Die Frage LÖSCHEN - JA, NEIN erscheint darauf. Mit den Richtungstasten OBEN oder UNTEN wählst Du JA und löschst damit den Spielstand.

SPEZIALGEGENSTÄNDE UND KISTEN

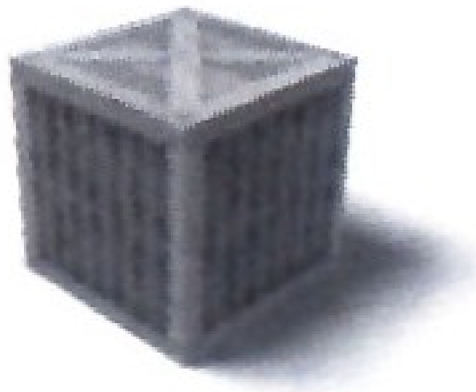
Wumpa-Früchte - Für 100 Wumpa-Früchte bekommst Du ein Bonus-Leben (1-UP).



Aku Aku (Die Maske des Medizinmannes) – Wenn Crash eine Maske besitzt, ist er vor einem einzelnen Angriff eines Gegners oder dessen Berührung geschützt. Findet er eine zweite Maske, kann er zwei Treffer einstecken oder die Berührungen von zwei Gegnern aushalten. Mit drei Masken ist Crash vorübergehend gegen alle kleinere Gefahren immun.

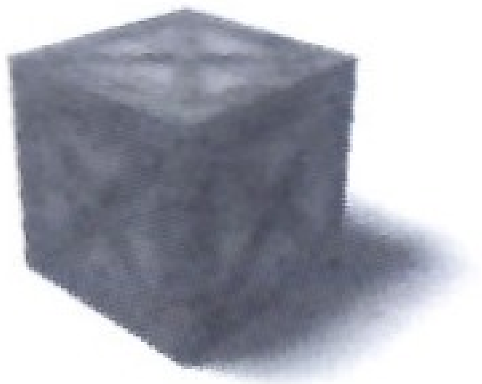


Pfeil-Kisten – Kisten mit Pfeilen (nach oben), zeigen Dir an, daß etwas Gutes auf Dich wartet, wenn Du auf die Kisten springst. Du kannst eine solche Kiste nur mit einem Drehangriff öffnen.

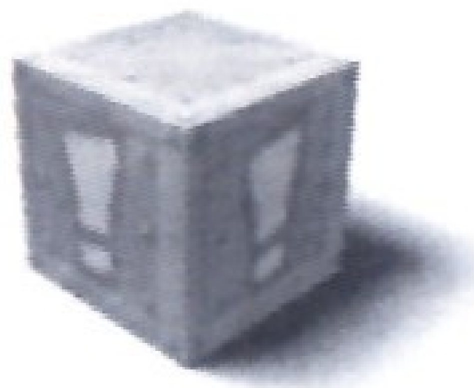


Trampolin-Kisten – Wie auf die Pfeil-Kisten kannst Du auch auf die Trampolin-Kisten mehrere Male springen, um verschiedene Preise zu gewinnen.

?-Kisten – Wer weiß schon, was da drin ist? Das mußt Du schon selbst herausfinden.



Verschlossene Kisten – Mit Drehen oder Tritten kriegt man diese Kisten nicht auf. Was kann Crash denn noch versuchen...? Probier mal seinen vernichtenden Körperschlag aus!



!-Kisten – Diese Kisten rufen eine Veränderung irgendwo im Level hervor.

Grüne !-Kisten – Dreh Dich auf den Kisten oder spring darauf, um ALLE Nitro-Kisten im Level zu zünden. Das ist sehr wichtig, um alle Kisten aus einem Level zu räumen.

TNT-Kisten – Wenn Du auf diese Kisten springst, setzt Du eine Zündschnur in Brand, und nach 3 Sekunden erfolgt eine Explosion. Mach Dich rechtzeitig aus dem Staub, oder Du brauchst was Stärkeres als Leim, um Crash wieder zusammenzusetzen. Nimm Dich auch vor einer Kettenreaktion mit anderen TNT-Kisten in acht.

Nitro-Kisten – Fasse NIE, aber auch NIE eine Nitro-Kiste an (ist nur ein Vorschlag).

Crash-Kisten – Wenn Du eine Kiste mit einem gutaussehenden und heroisch blickenden Gesicht siehst, müßte da ein Bonusleben für Crash drin sein. Einsammeln und ein neues Leben kassieren!

C - Checkpoint. Wenn Du von einem Gegner angegriffen wirst, in ein Loch fällst, durch einen Stromschlag umkommst, also alles verbockst und Dein Leben verlierst, kannst Du durch das Öffnen dieser Kisten dorthin zurückkehren, wo Du die Kiste geöffnet hast. Hast Du mehr als eine Kiste auf einer Spielstufe geöffnet, gelangst Du an den Ort der zuletzt geöffneten Kiste.

Bonuswege

Bonuswege (mit einem ? gekennzeichnet) führen Crash in geheime Bereiche. Hier kann man sich viele gute Sachen holen, wenn man vorsichtig auf das Ende des Weges zusteuert und dort auch ankommt. Schaffst Du es nicht, behältst Du nichts von Deinen schwerverdienten Bonussen.

CHARACTERLISTE:

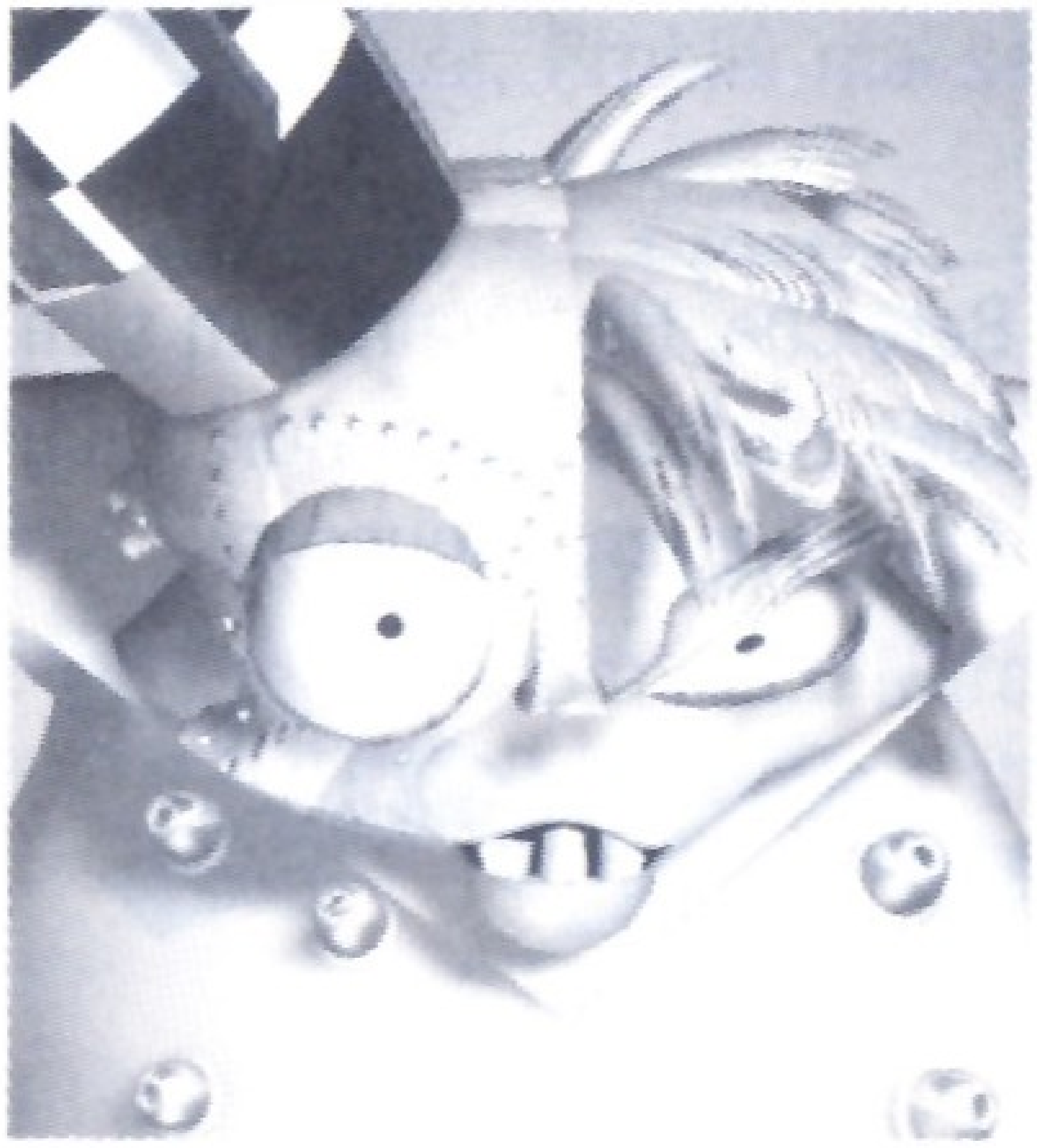
Crash Bandicoot

Ein Beuteltier auf einer Mission! Er ist cool, tapfer und einsatzbereit! Crash ist ein Held mit Herz und Verstand!

Dr. Neo Cortex

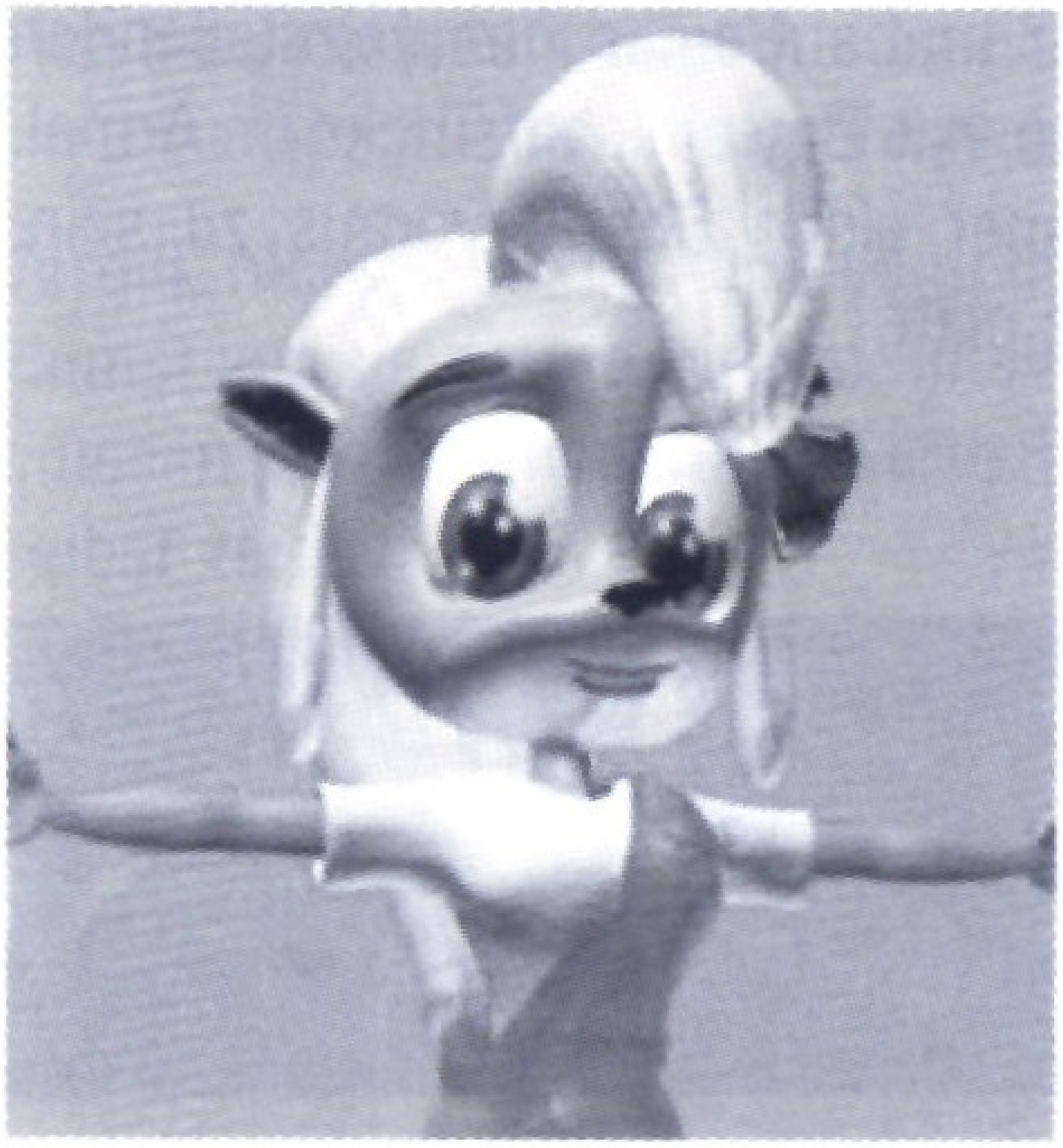
Cortex hat angeblich seine Lektion gelernt. Er behauptet, daß er die Welt retten will. Trotzdem ein gutgemeinter Rat: Egal, was Du machst, wende dem Kerl nie den Rücken zu, außer Du rennst volle Granate in die entgegengesetzte Richtung.

Dr. N. Gin



Dr. N. Gin war früher ein weltberühmter Physiker in der Verteidigungsindustrie. Er wurde von Cortex aufgenommen, kurz nachdem eins seiner Raketenprojekte fürchterlich in die Hose ging, und ihn am Kopf traf. Die Rakete wurde dann zu einem Cyber-Lebensunterstützungssystem umgebaut. Sie ist aber noch scharf. Bringe ihn also nicht zur Weißglut, oder es fliegt ihm vor Wut buchstäblich die Birne weg!

Coco Bandicoot



Coco ist die lebhafte jüngere Schwester von Crash. Sie ist hochintelligent. Wenn sie nicht gerade vor einem Computermonitor hängt, versucht sie das ruhige Leben von Crash besser zu organisieren. Du kannst Dich darauf verlassen, daß Coco sich in die Datenbank von Cortex reinhackt, um ihrem Bruder wichtige Informationen zur Verfügung zu stellen.

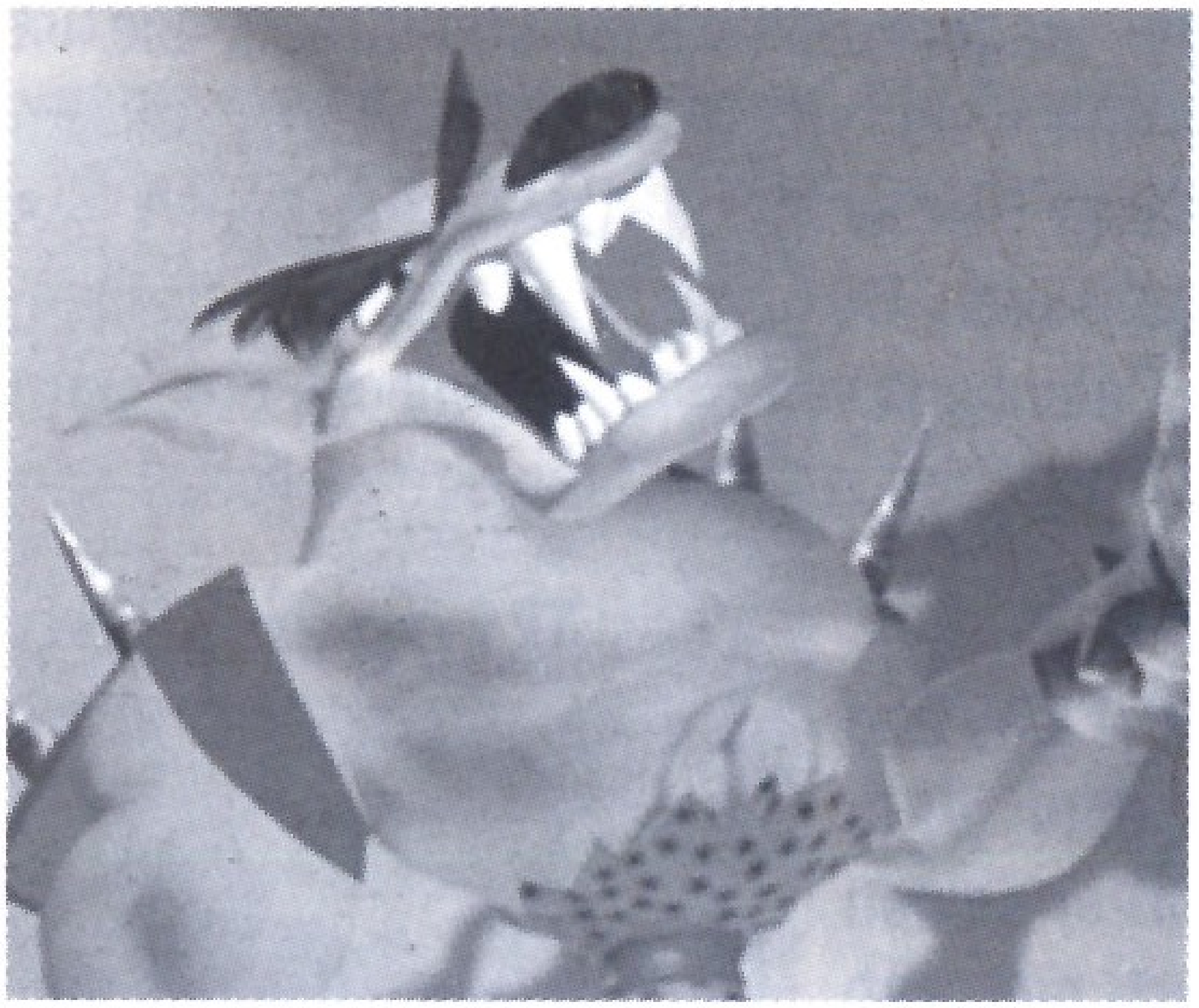
Ripper Roo

Ripper Roo ist wieder da, und er ist wahnsinniger denn je. In der Zwischenzeit hat er seinen Angriff perfektioniert, paß also auf, daß Du ihm nicht allzu nahe kommst.

Komodo Joe & Komodo Moe

Die beiden Brüder sind hartherzig und bewahren immer einen kühlen Kopf. Sie sind eine gefährliche Kombination aus Gehirn und Muskeln, Geschwindigkeit und Stärke sowie Loyalität und Führungsqualitäten. Komodo Joe ist der Kopf der beiden. Er ist zwar körperlich nicht besonders stark, im Kampf jedoch sehr schnell und geschickt. Komodo Joe ist ein Meister des tödlichen Samuraischwertes. Komodo Moe ist nicht unbedingt der Hellste. Aber was ihm im Oberstübchen fehlt, macht er mit Größe, unglaublicher Kraft und der Power eines losgelassenen Güterzuges wett.

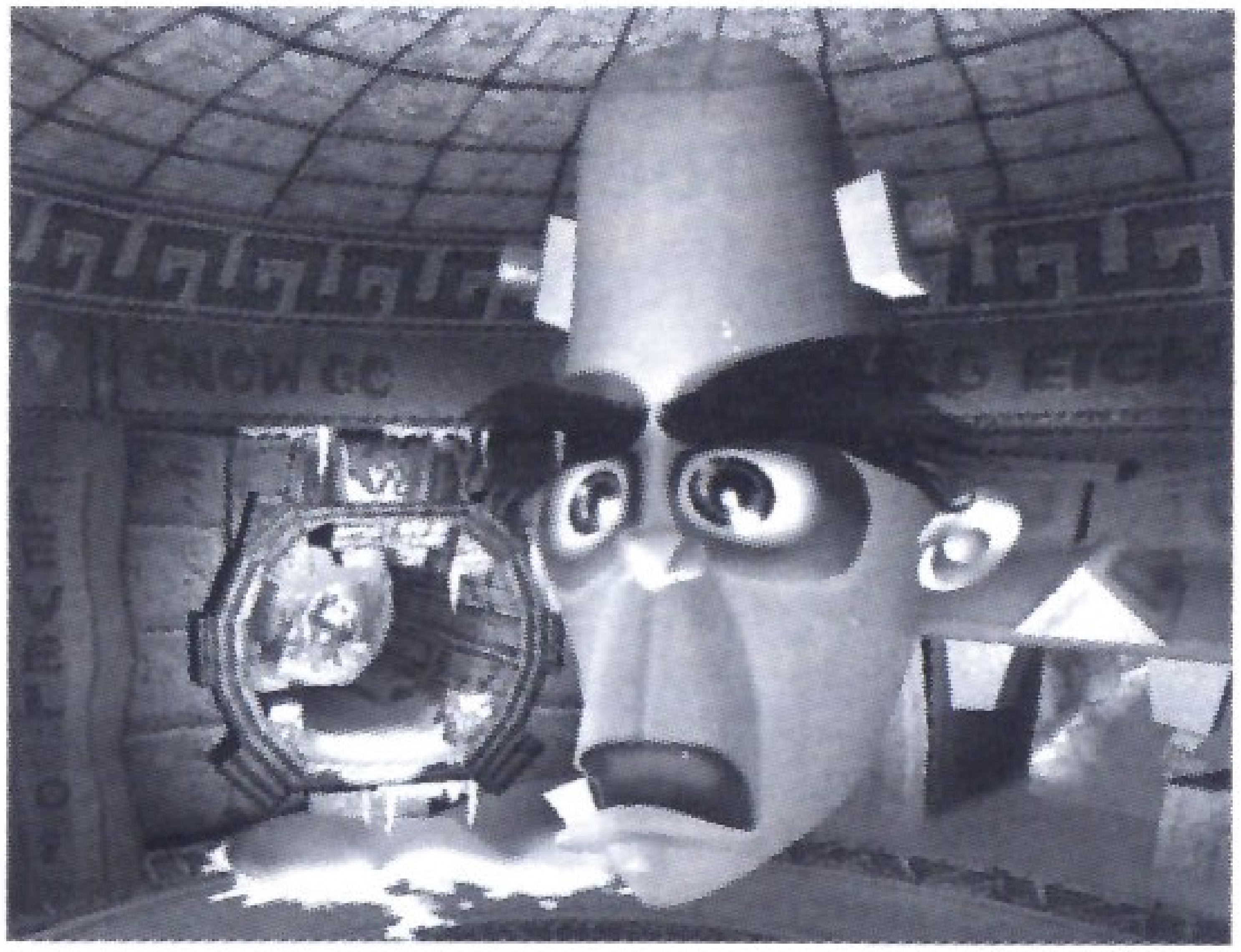
Tiny



Für den Fall, daß er mal auf einen furchteinflößenden Gegner treffen sollte, hat Tiny ein paar Tricks im Ärmel. Versuche, ihm immer einen Schritt voraus zu sein, oder er macht Dich platt.

N. Brio

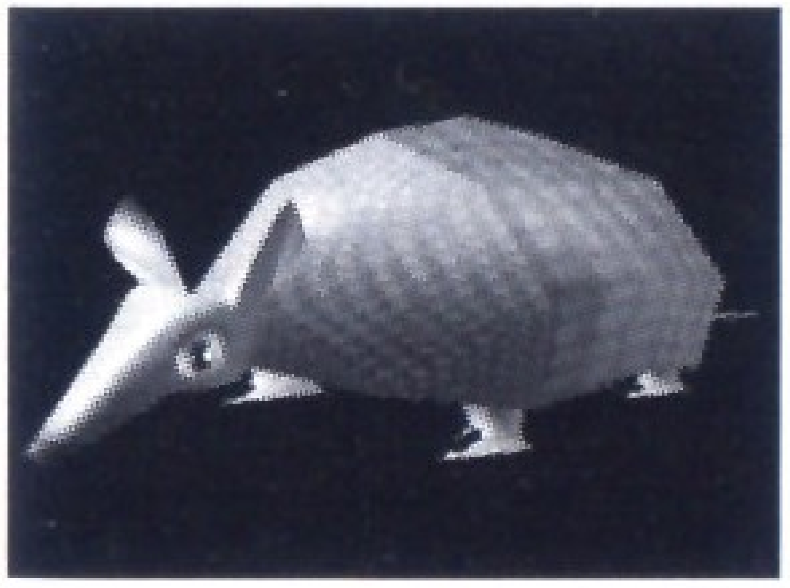
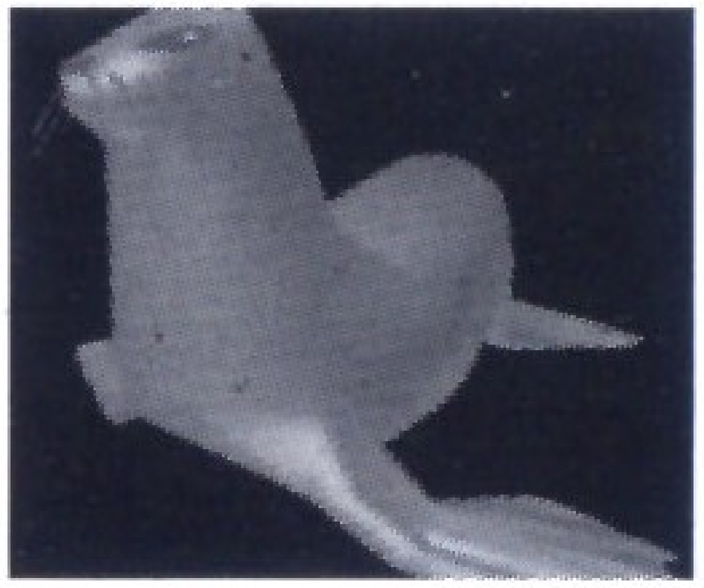
N. Brio war früher mal ein Partner von Cortex und wurde von ihm ausgetrickst. Jetzt tut er natürlich alles, um ihn und seine teuflischen Pläne zu stoppen, egal was das für Konsequenzen haben könnte.



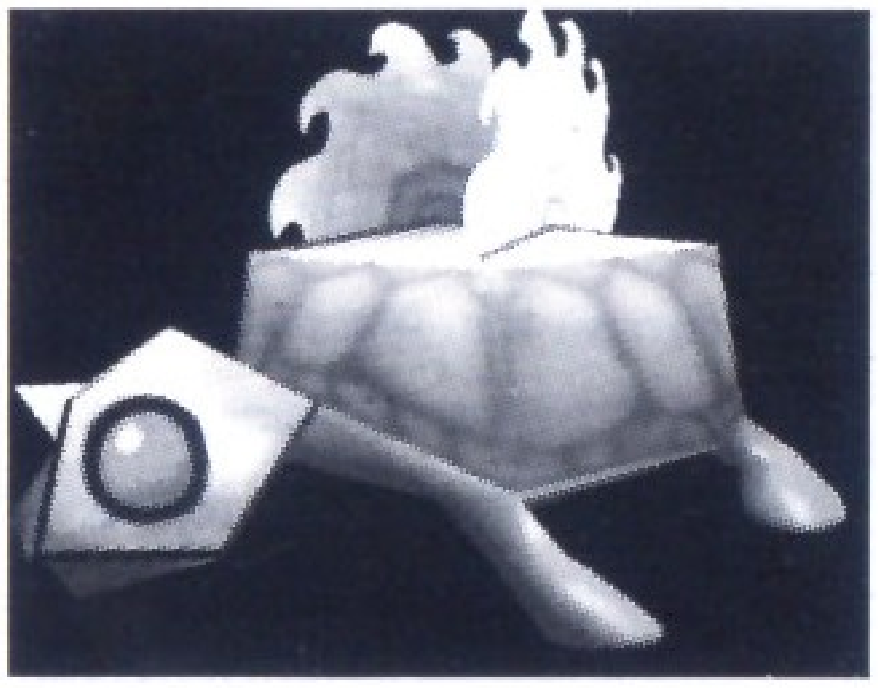
NÜTZLICHE TIPS

Man muß bei jedem Gegner sorgfältig überlegen, wie man vorgeht, um ihn zu schlagen. Es folgen ein paar Tips, die Dir in diesem Abenteuer helfen sollen:

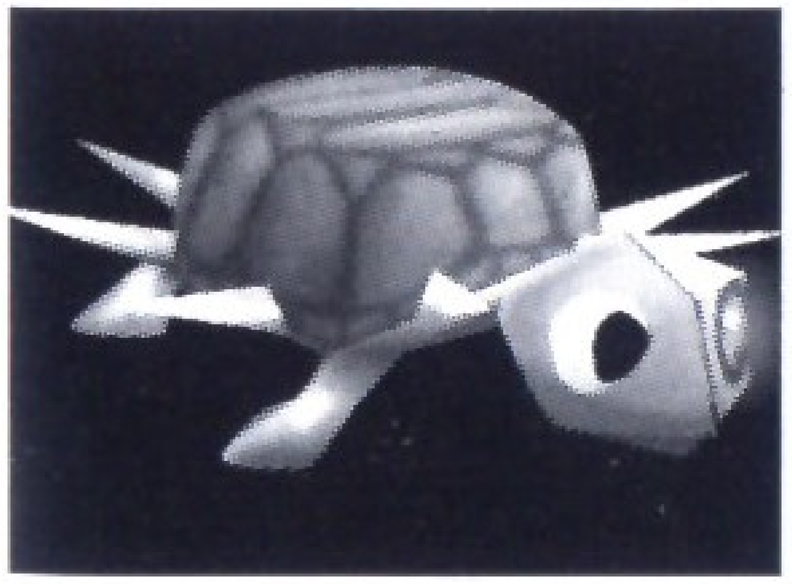
Vergiß nicht, daß es drei verschiedene Möglichkeiten gibt, Deine Gegner anzugreifen: Du kannst auf sie draufspringen, in sie hineindrehen oder hineingrätschen. Alle drei Angriffsarten müssen präzise ausgeführt werden und zeitlich genau abgestimmt sein, damit Crash sich nicht selbst verletzt.

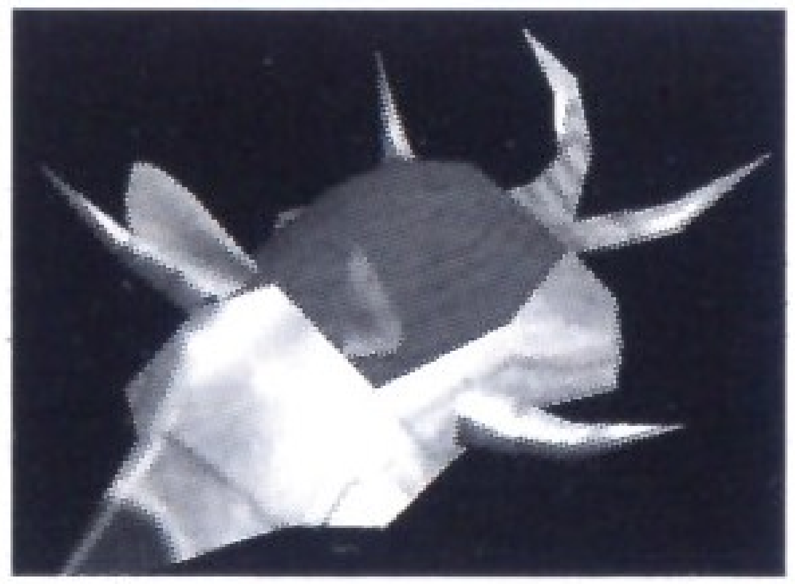



Für diese Gegner kannst Du alle Angriffe verwenden.



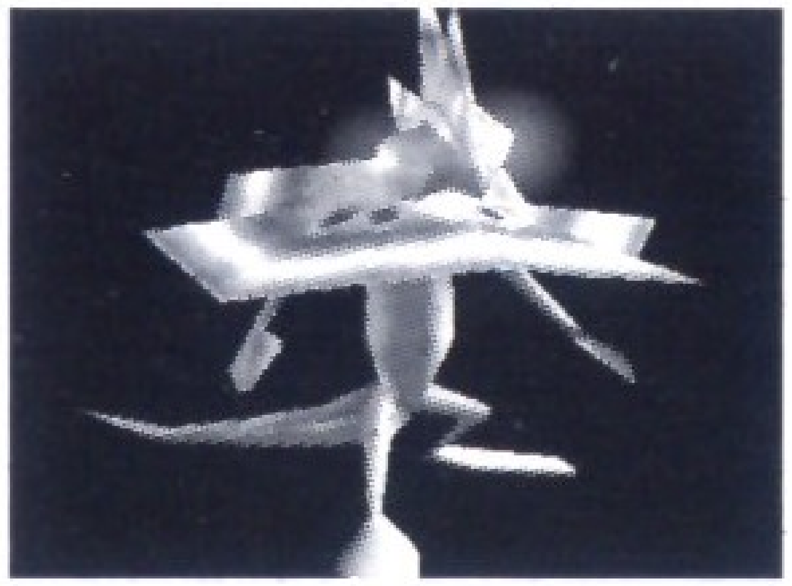
Vorsicht: Spring auf gar keinen Fall auf diese Gegner drauf! Du kannst sie nur mit Dreh- oder Grätschangriffen besiegen.





Die einzige Chance bei Gegnern mit Dornen an der Seite oder solchen, die von vorne angreifen heißt: Draufspringen!

Aufgepaßt bei Gegnern mit scharfen Halskanten! Es wird dringend empfohlen, in sie hineinzugrätschen.



Waarschuwingen

Deze disc bevat software voor de PlayStation® home video spelmachine. Gebruik deze disc nooit op een ander soort machine: dit zou beschadigingen kunnen opleveren. Deze disc voldoet alleen aan de PlayStation® specificaties voor de Europese markt. Hij kan niet gebruikt worden op PlayStation® machines die voor landen buiten Europa zijn gemaakt. Lees zorgvuldig de PlayStation® Instructie Handleiding om er voor te zorgen dat je de disc op de juiste manier gaat gebruiken. Wanneer je de disc in de PlayStation® stopt, moet je er altijd voor zorgen dat de kant waar de titel op is gedrukt naar boven ligt. Als je de disc beetpakt, moet je er voor zorgen dat je het oppervlak niet raakt. Houd de disc aan de randen vast. Zorg er voor dat de disc schoon blijft en dat er geen krassen op komen. Wanneer het oppervlak toch vuil is geworden, moet je de disc voorzichtig schoonmaken met een zachte doek. Laat de disc niet in de buurt van hittebronnen liggen en voorkom dat de disc in direct zonlicht of in een vochtige omgeving blijft liggen. Probeer nooit om een gescheurde of kromgetrokken disc te gebruiken, of een disc die met plakband is gerepareerd want dit kan aanleiding geven tot besturingssysteemfouten.

Gezondheid

• Neem na een uur spelen altijd 15 minuten pauze. • Speel niet wanneer u heel moe bent of slaap tekort komt. • Speel in een goed verlichte ruimte op voldoende afstand van het TV-scherm. • Sommige mensen krijgen een epileptische aanval wanneer ze in hun dagelijkse omgeving te maken krijgen met flikkerende lichten of patronen. Deze mensen kunnen ook aanvallen krijgen terwijl ze televisie kijken of video-spelletjes spelen. Zelfs spelers die nog nooit een aanval hebben gehad, kunnen onverwachts last van epilepsie krijgen. Als je weet dat je epileptisch bent, moet je contact opnemen met je huisarts voordat je een video-spel gaat spelen en dit moet je ook doen wanneer je last krijgt van één of meerdere van de volgende symptomen tijdens het spelen: duizeligheid, veranderd zicht, spiertrekkingen, andere onwillekeurige bewegingen, je bent je niet meer bewust van je omgeving, geestelijk in de war zijn, en/of stuipen.

Zie de achterste pagina van deze handleiding voor de telefoonnummers van de Klanten Service (Customer Service No.) en de HotLine.

Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back™ & © 1997 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. Source Code © 1996, 1997 Naughty Dog, Inc. All rights reserved. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Controller Compatible

SCES-00967

OPNIEUW EEN AVONTUUR ...

Dankzij Crash dondert de in– en in slechte Dr Cortex met dodelijke snelheid naar de grond. Zijn waanzinnige poging de wereld in zijn macht te krijgen lijkt faliekant mislukt.

Maar het blijkt echter, dat de problemen eigenlijk pas zijn begonnen. Cortex wordt wakker in een donkere kerker vol met lichtgevende kristallen. Hij raakt ervan overtuigd dat ze een enorme kracht bezitten, pakt er een en sluipt ermee naar zijn laboratorium voor nader onderzoek.

Dankzij het kristal doet hij een verschrikkelijke ontdekking. Binnen afzienbare tijd komen alle planeten op één lijn te staan, waardoor er een catastrofale zonneflux ontstaat. Alleen met de kristallen kan deze ongelooflijke kracht worden weerstaan. Vastberaden om zijn misdaden uit het verleden goed te maken, stort Cortex zich op de ontwikkeling van een nieuwe op kristallen werkende Cortex Vortex, waarmee de energie kan worden opgevangen en zonder schade worden afgeleid. Hij roept de hulp in van zijn oud-collega en berucht natuurwetenschapper Dr. N. Gin, om hem te helpen bij het ontwerp van zo'n apparaat.

Nog 25 kristallen zijn er nodig om het noodzakelijke energierooster te kunnen maken. Cortex weet dat er maar één held is die enige kans maakt: – Crash Bandicoot!

Crash heeft eerder de wereld gespaard van Cortex. Kan hij de wereld nog eens redden, dit keer samenwerkend met Cortex?

VERHUUR IN BENELUX TOEGESTAAN

BEGINNEN

Sluit de PlayStation® aan volgens de aanwijzingen in de gebruikershandleiding. Zorg er voor dat de PlayStation® uitgeschakeld staat voordat je er een CD inlegt of uithaalt. Leg de Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back™ disk in het CD-vak en doe de klep dicht. Sluit de controller aan en zet de PlayStation® aan met de POWER toets. Aangeraden wordt als de PlayStation® aan staat geen geheugenkaarten of andere randapparatuur aan te sluiten of los te koppelen. Zorg dat er voldoende blokken op je geheugenkaart vrij zijn VOORDAT je met het spel begint

ANALOGE CONTROLLER

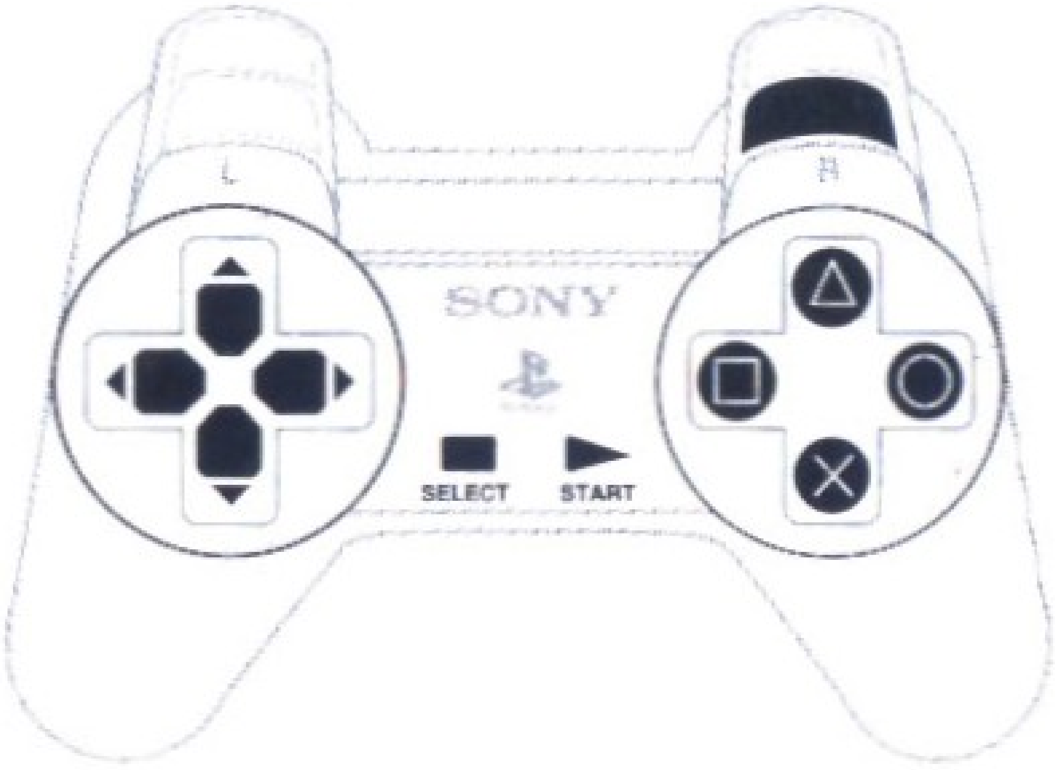
Maak je gebruik van een analoge controller, dan moet je die eerst kalibreren om er het meeste uit te kunnen halen. Zet om te beginnen de controller in de mode ANALOG (het LEDje is dan ROOD). Kies tijdens het spel uit het menu PAUSE (PAUZE) de keuzemogelijkheid OPTIONS (OPTIES), en vervolgens de optie CALIBRATE (KALIBREREN) die nu wordt weergegeven (dit gebeurt ALLEEN als het rode LEDje op de analoge controller aan staat). Zet de linker joystick in het midden en druk op de ✕ toets (of druk op de SELECT toets om te resetten). Zet de linker joystick nu helemaal naar links omhoog en druk op de ✕ toets. Zet hem daarna helemaal naar rechts omhoog, druk op de ✕ toets, zet hem daarna helemaal naar rechts omlaag, druk op de ✕ toets, en zet hem tenslotte helemaal naar links omlaag en druk op de ✕ toets.

OPMERKING: Je kunt in de mode ANALOG (ANALOOG) zowel de richtingtoetsen als de linker joystick gebruiken. En dat kan van pas komen als je met de broertjes Komodo te maken krijgt! Uhm, er is toch duidelijk gezegd dat de analoge controller in de mode ANALOG (ANALOOG) moet staan? Ja toch, hè?

Voor alle zekerheid, weet je …

CONTROLLER

Richtingtoetsen:OMHOOG
Beweeg Crash naar voren.OMLAAG
Beweeg Crash naar
achteren.RECHTS
Beweeg Crash naar rechts.LINKS
Beweeg Crash naar links.



○ of ○ toets Knielen / bukken als je staat.
□ toets Ronddraaien (Spin aanval)
△ toetsInventaris bekijken.
✕ toets Springen (houd de ✕ toets ingedrukt om hoger te springen).

Richtingtoetsen en vervolgens R1 of richtingtoetsen en vervolgens ○ Glijden.

✕ en vervolgens R1 toetsen of ✕ en vervolgens ○ toetsen Bodyslam.

R1 en ✕ toetsen of ○ en vervolgens ✕ toetsen Hoog springen.

Gebruik een combinatie met een van de richtingtoetsen OMHOOG, OMLAAG, LINKS of RECHTS voor een lange sprong.

R1 of ○ toetsen en vervolgens richtingtoetsen

Kruipen in de aangegeven richting.

START toets Zet de actie op elk willekeurig moment stil. Als het spel in de pauzestand staat, kun je kiezen om het spel te hervatten vanaf waar je bent met OPTIONS (OPTIES) of om terug naar de WARP ROOM (ZAPKAMER) te gaan.

Zie PAUSE MENU (PAUZEMENU) voor meer informatie.

SELECT toets Als het spel in de pauzestand staat, ga je met de SELECT toets terug naar de WARP ROOM (ZAPKAMER).

GENOEG MAAR WEER – HOE BEGIN IK DAN?

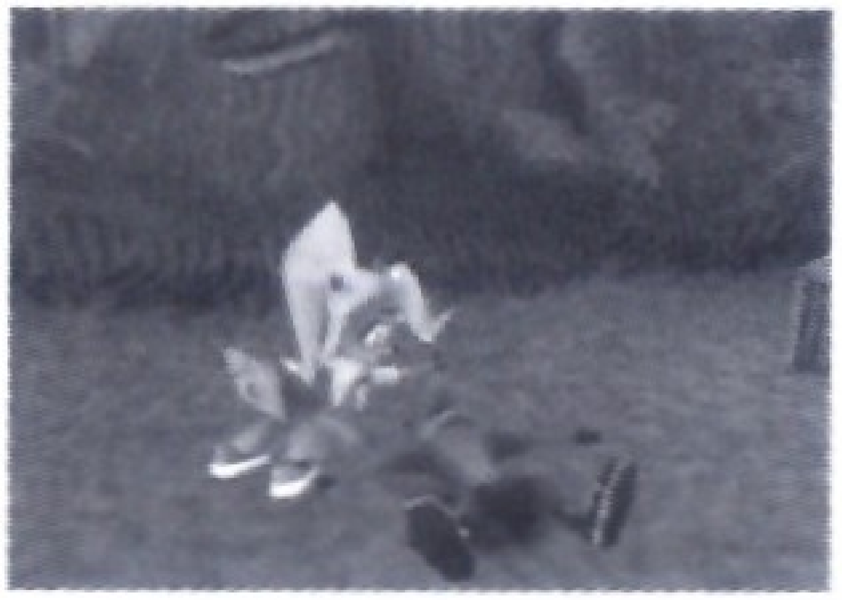
Nadat je de (in alle eerlijkheid absoluut verbazingwekkende) intro hebt bekeken, ga je naar het titelscherm en het hoofdmenu. Hier vind je de volgende opties:

NEW GAME (NIEUW SPEL): Hiermee begin je, gek genoeg, een nieuw spelletje! Gebruik de richtingtoetsen OMHOOG en OMLAAG om deze optie uit te lichten en bevestig je keuze met de ✕ toets.

LOAD GAME (SPEL INLADEN):Heb je eerder een spel op een geheugenkaart opgeslagen (en heb je die betreffende geheugenkaart op geheugenkaartaansluiting 1 aangesloten), dan kun je dat spel vanaf het punt waarop je bent gestopt opnieuw beginnen. Zie verderop bij het onderdeel MEMORY CARD (GEHEUGENKAART). Gebruik de richtingtoetsen OMHOOG en OMLAAG om deze optie uit te lichten en bevestig je keuze met de ✕ toets.

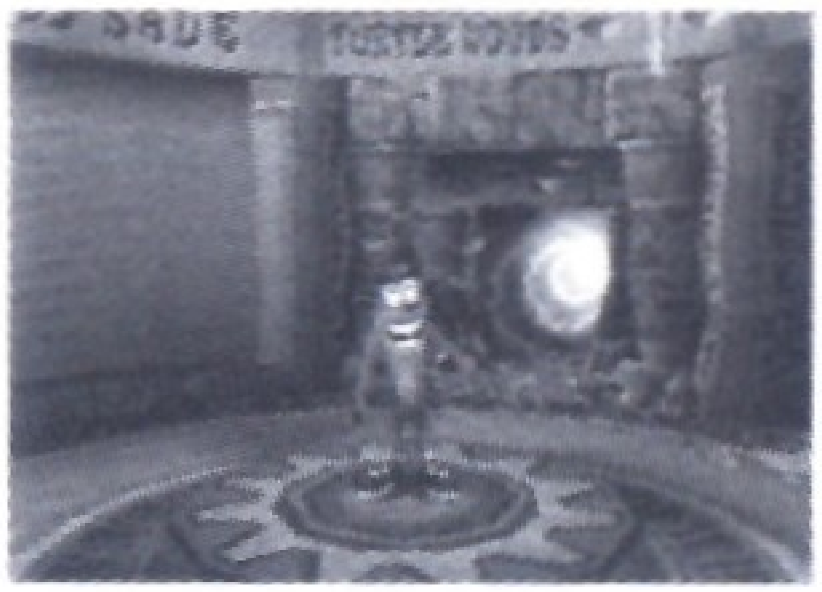
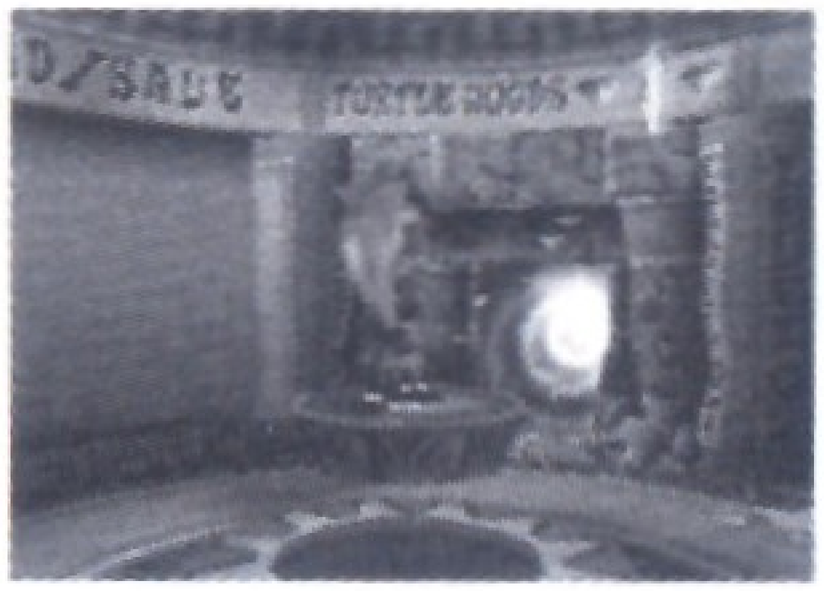
LANGUAGE (TAAL):Kies met de richtingtoetsen LINKS en RECHTS uit ENGLISH (ENGELS), SPANISH (SPAANS), FRENCH (FRANS), GERMAN (DUITS) en ITALIAN (ITALIAANS).

WELKOM IN DE ZAPKAMER!



Niets van de ontdekkingen van Cortex vermoedend, ligt Crash lekker te zonnebaden. Zijn kleine computerkrakerzusje Coco zit als een gek op haar laptopje te typen, om een programmaatje proberen af te maken voordat de batterijen op zijn. Opeens gilt ze het uit. Het scherm is zwart geworden, en ze smeekt Crash een nieuwe batterij te halen. Op weg naar huis om haar accu te halen, wordt Crash plotseling verblind door een lichtflits. En direct daarop verschijnt er een holografische projectie van Cortex die in een oeroude zapkamer staat en tegen hem begint te praten!

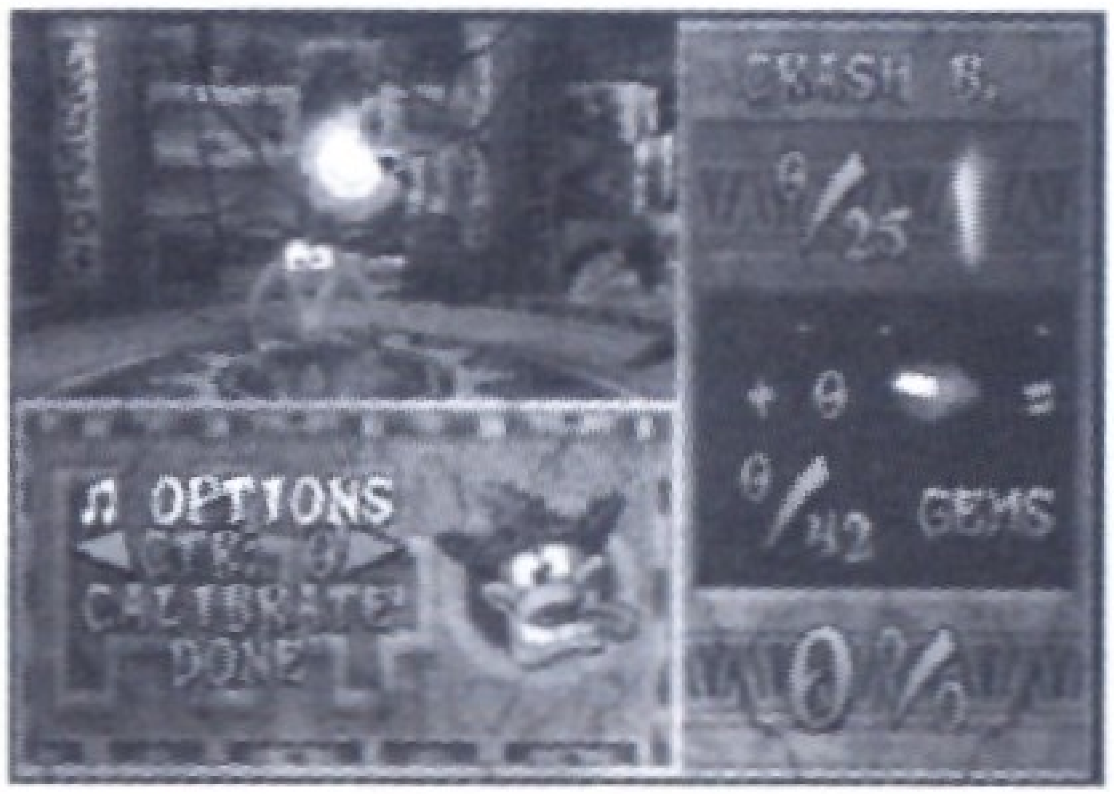
Cortex vraagt Crash met klem hem te helpen met het zoeken naar de 25 kristallen waarmee de Cortex Vortex, het enige middel dat de aarde nog kan redden, van energie kan worden voorzien. Hij legt uit dat de zapkamerdeuren directe toegang bieden aan plekken overal op aarde. De plekken waar de kristallen kleinoden verstopt zijn!

Maar Cortex weet natuurlijk niet dat er op de aarde ook waardevolle edelstenen zijn, 37 heldere en 5 gekleurde, waardoor zijn teloorgang kan worden ingeluid!

Als je de eerste vijf kristallen vindt, kun je een andere zapkamer binnengaan, met nog eens vijf levels. Beweeg Crash naar de centrale verhoging en druk op de richtingtoets OMHOOG als hij zijn duim op steekt. Beweeg Crash naar de centrale verhoging en druk op de richtingtoets OMLAAG om terug naar het vorige menu te gaan.

PAUZEMENU



Als je tijdens het spel op de START toets drukt, dan krijg je het pauzemenu te zien, met een inventaris van hoeveel kristallen je al hebt verzameld en hoe ver je in het spel bent gevorderd. Afhankelijk van waar je precies in het spel bent, krijg je een menu met een aantal van de volgende opties:

RESUME (DOORGAAN) - Terug het avontuur in

OPTIONS (OPTIES) - Kies dit om de opties te kunnen wijzigen. Kies tussen STEREO en MONO; verander het volume van de MUSIC (MUZIEK) of de FX (de geluidseffecten) met de richtingtoetsen LINKS en RECHTS. Gebruik je een analoge controller dan kun je die hier met CALIBRATE kalibreren (zie het onderdeel ANALOG CONTROLLER). Kies DONE (KLAAR) om terug naar het pauzemenu te gaan. Daarnaast kun je het beeld op het scherm centreren door CTR te kiezen en met de richtingtoetsen LINKS en RECHTS het beeld naar links of rechts te verschuiven.

WARP ROOM - Heb je wat moeite met het level? Ga naar de zapkamer om te zien of je een ander level beter aan kan. **QUIT (BEEINDIGEN) -** Je kunt het spel alleen afsluiten als je het spel in de WARP ROOM (ZAPKAMER) in de pauzestand zet.

LEVEL VOLTOOIEN

Als je het roze kristal uit het level hebt verzameld, ga dan langs het pad totdat je bij het zap punt komt. Je wordt dan naar de hoofd zapkamer gezapt waar je het kristal op zijn plek kunt zetten. Dr Cortex kan zelfs even langskomen om je aan te moedigen en te helpen. Van hieruit kun je het level opnieuw proberen, of naar een ander level gaan.

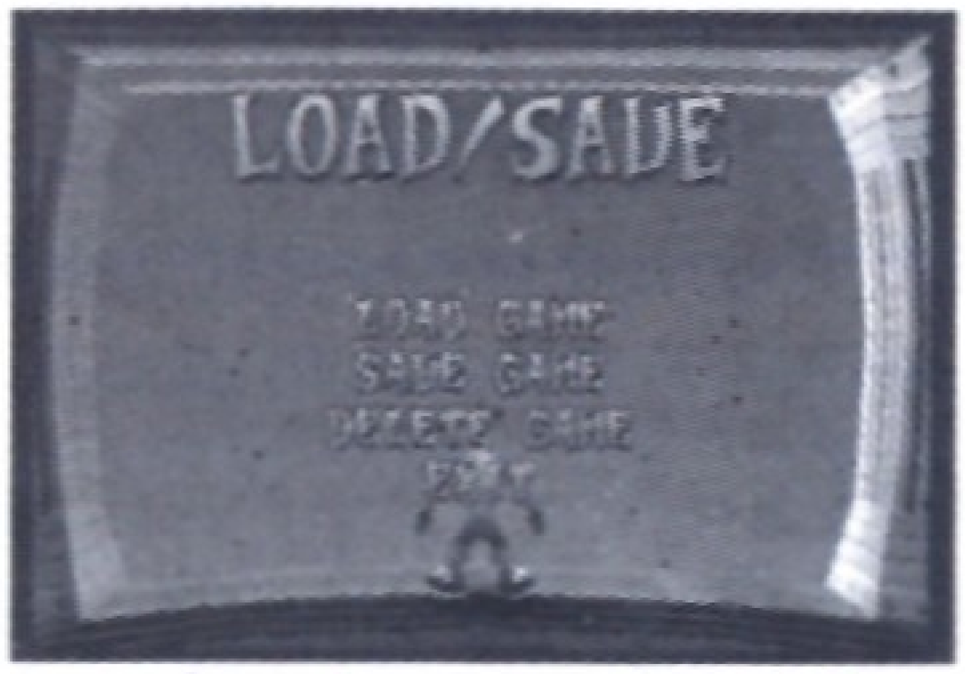
PERFECT!!

Als je alle dozen op het level kapot hebt gemaakt (waaronder de gesloten en nitro dozen, maar daarover later meer), dan kun je een PERFECT kleinood verdienen. Er zijn heel wat kleinoden te verzamelen, je moet al je vaardigheden inzetten om ze allemaal te verzamelen.

GAME OVER

Als je dit scherm te zien krijgt, heb je al je levens opgebruikt en ga je naar het Bandicoot hiernamaals. Maar geen zorgen! Kies YES (JA) om vanaf de laatste zapkamerdeur door te gaan met vijf spiksplinternieuwe levens.

GEHEUGENKAART



Met het save systeem kun je tijdens het spel elke keer als je een zapkamer binnengaat spelgegevens op een geheugenkaart opslaan. Elke zapkamer heeft een muur met LOAD/SAVE (INLADEN/OPSLAAN) erop. Ga voor de muur staan om het save systeem in werking te stellen. Gebruik de richtingtoetsen OMHOOG en OMLAAG om deze optie uit te lichten en bevestig je keuze met de ✕ toets. Aangeraden wordt als de PlayStation® aan staat geen geheugenkaarten aan te sluiten of los te koppelen, aangezien dat tot verlies van de gegevens op de geheugenkaart kan leiden. Zorg dat er een blok op je geheugenkaart vrij is VOORDAT je met het spel begint.

SAVE (OPSLAAN)

Met Crash Bandicoot 2 kun je maximaal vier spelen in één geheugenblok opslaan. Kies op het scherm SAVE GAME (SPEL OPSLAAN) een vakje uit door met de richtingtoetsen het vierkantje te selecteren en druk op de ✕ toets om te bevestigen. Je hebt nu de mogelijkheid om een naam (van maximaal acht letters) in te voeren waaronder het spel wordt opgeslagen. Gebruik de richtingtoetsen OMHOOG en OMLAAG om een letter uit te lichten en druk op de ✕ toets om te bevestigen. Heb je de naam ingevoerd, kies dan DONE (KLAAR) om te bevestigen of CANCEL (ONGEDAAN MAKEN) om terug naar het scherm LOAD/SAVE (INLADEN/OPSLAAN) te gaan.

LOAD (INLADEN)

Kies net als op het scherm SAVE GAME (SPEL OPSLAAN) met de richtingtoetsen een vakje uit en druk op de ✕ toets om te bevestigen dat je het betreffende spel wilt inladen. Merk op dat elke keer dat er een spel wordt opgeslagen je een percentage krijgt te zien dat zegt hoever je in het spel bent gevorderd, plus hoeveel levens je hebt verdiend en hoeveel kristallen en andere kleinoden je al hebt verzameld.

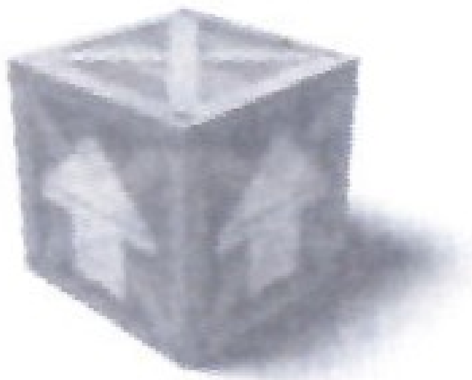
DELETE (VERWIJDEREN)

Als je alle vier SAVE (opslaan) hebt gevuld, en nog een spel wilt opslaan, dan kun je een vakje vrijmaken door met de richtingtoetsen het ongegwenste spel te kiezen en op de ✕ toets te drukken. Er wordt gevraagd DELETE – YES, NO (VERWIJDEREN – JA, NEE). Kies met de richtingtoetsen OMHOOG en OMLAAG de optie YES (JA) uit en het opgeslagen spel wordt verwijderd.

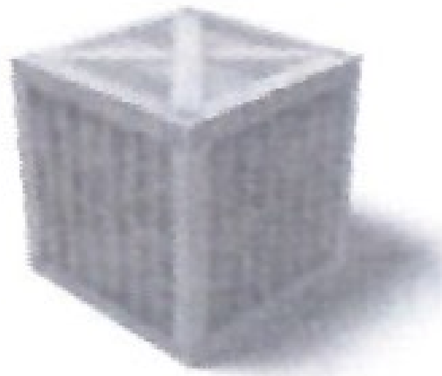
SPECIALE ITEMS EN DOZEN

Wumpa Fruit – Sleep 100 stuks Wumpa Fruit binnen en je krijgt een extra leven (1-UP).

Aku Aku (Heksendokters masker) – Met een masker in zijn bezit is Crash beschermd tegen een enkele aanval van of contact met een vijand. Als hij een tweede masker krijgt kan hij twee meppen hebben, of twee keer met een vijand contact hebben. Sleep drie maskers in de wacht om een tijdelijke onkwetsbaarheid tegen alle kleinere gevaren te verwerven.



Pijltjesdozen – Dozen met pijltjes (die omhoog gericht staan) laten je weten dat je iets goeds staat te wachten als je bovenop zo'n doos springt. Je kunt een pijltjesdoos alleen open maken met de spin aanval.

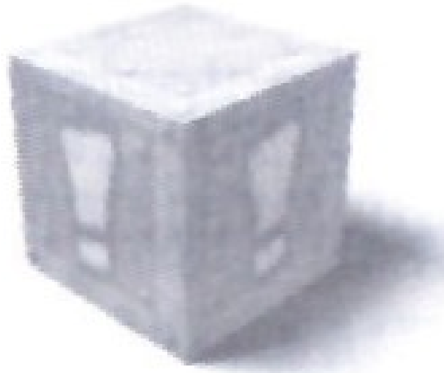


Stuiterdozen – Net als met pijltjesdozen, kun je meerdere keren op stuiterdozen springen om verschillende prijzen in de wacht te slepen.

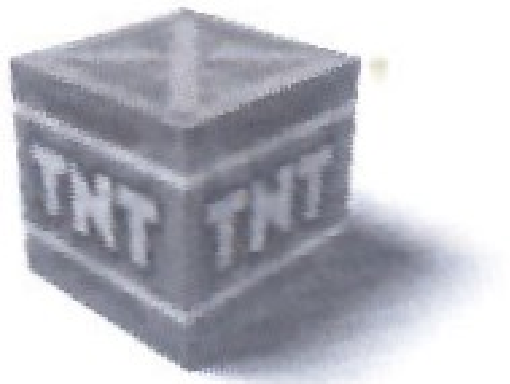
? Dozen – Wie weet wat er in deze dozen zit? Daar moet je zelf maar achter zien te komen.

Gesloten dozen – Deze dozen kunnen niet door erop te springen of met een spin aanval open gemaakt worden. Wat kan Crash nog meer proberen ...? Probeer het eens met zijn vernietigende bodyslam!

! Dozen – Deze dozen kunnen iets ergens op het level veranderen.



Groene ! dozen – Spring op deze dozen of voer er een spin aanval op uit om ALLE nitro dozen op het level op te blazen. Dit is belangrijk om met de dozen af te rekenen.



TNT dozen – Spring hierop om het 3 seconden lang brandende lont aan te steken. Blijf niet in de buurt van de ontploffing rondhangen want anders moet er wel iets meer dan een tubetje superlijm aan te pas komen om Crash weer een beetje bij elkaar te zetten. En pas ook op voor een kettingreactie met andere TNT dozen.

Nitro dozen – Raak NOOIT EN TE NIMMER een nitro doos aan. (Gewoon een handige tip).

Crash dozen – Als je een doos tegenkomt met een knappe en heldhaftige kop er op, dan moet er een 1-UP inzitten voor Crash. Sleep die binnen om een extra leven te verdienen.

C – Check point. Als je wordt aangevallen door een vijand, door een gat valt of wordt geëlektrocuteerd, met andere woorden, als je de zaak verprutst hebt en dood gaat, kun je door een van zulke dozen open te maken terug naar het level gaan waar je de doos hebt open gemaakt. Heb je meer dan één doos op een bepaald level geopend, dan ga je terug naar de plek van de laatste doos die je hebt opengemaakt.

Bonuspaden

Met de bonuspaden (aangegeven door een ?) kan Crash naar de geheime gebieden van dat pad gaan. In die gebieden kun je een hoop dingen binnenslepen als je zorgvuldig het pad weet af te wandelen. Maar dat alleen als je het met succes volbrengt. Zo niet, dan kun je geen van je zuurverdiende bonussen houden.

DE ROLVERDELING

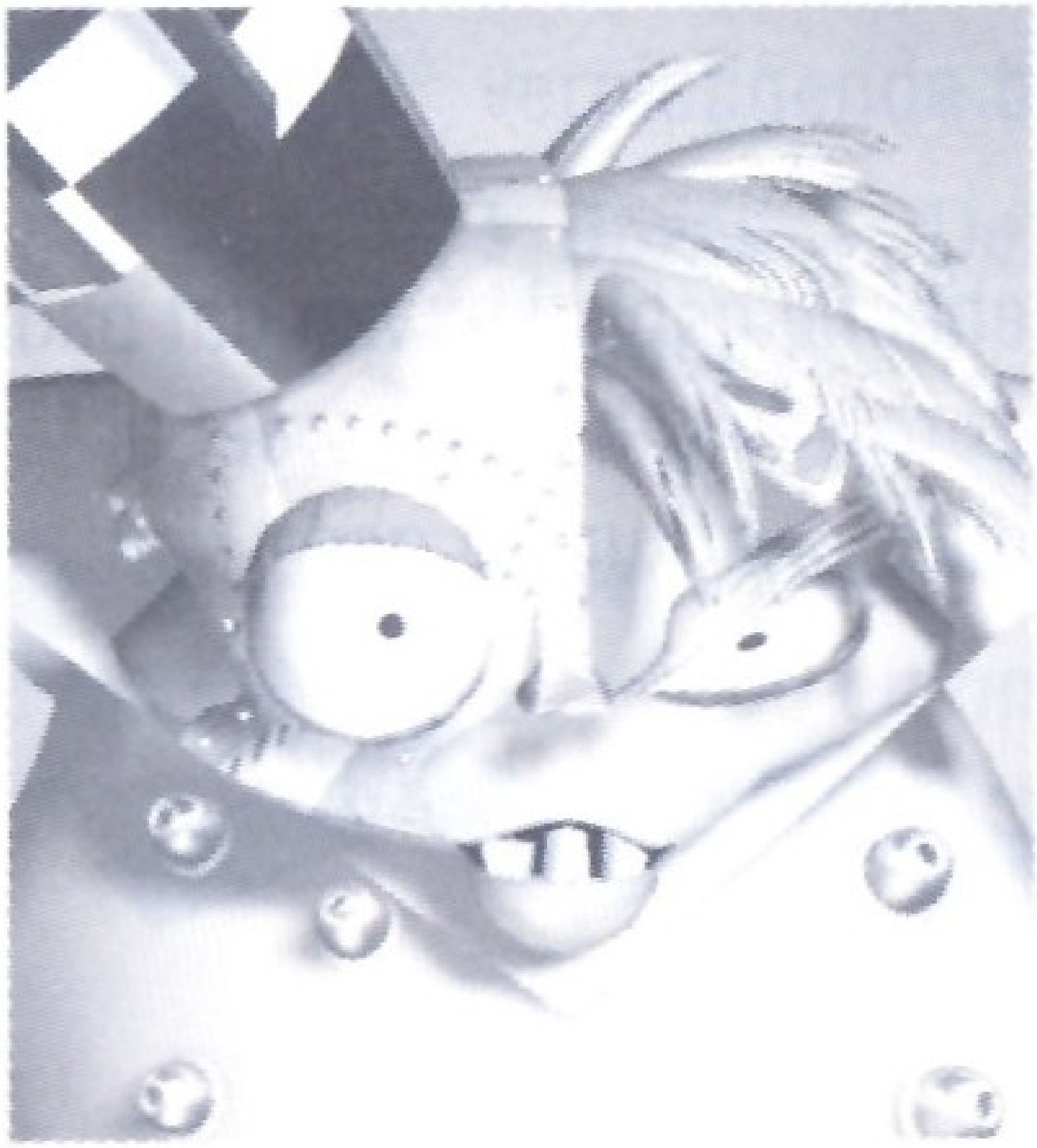
Crash Bandicoot

Een buideldier met een boodschap! Hij is cool, dapper en altijd klaar voor actie! Een held voor wie daarin gelooft, maar zeker geen gek!

Dr. Neo Cortex

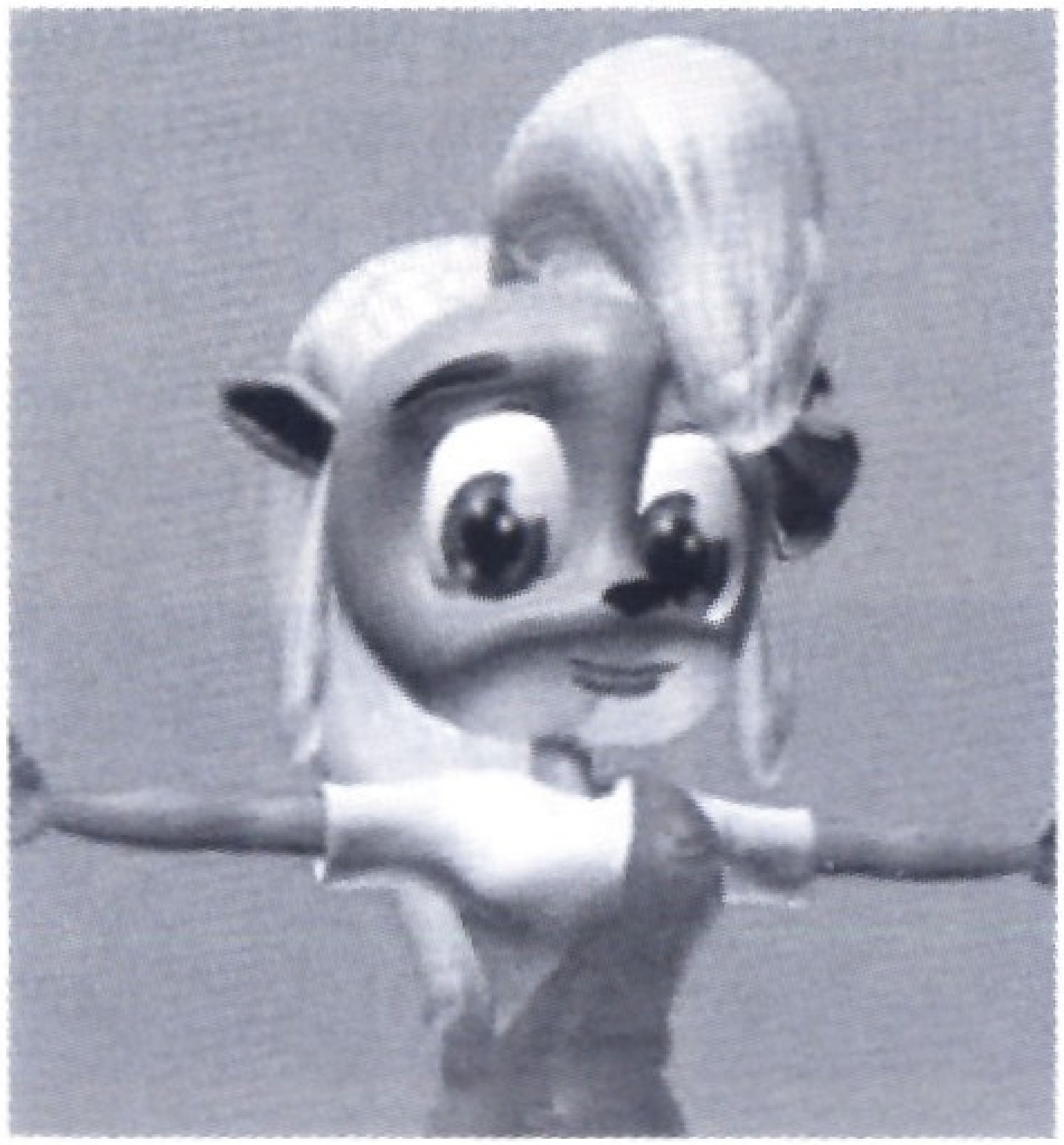
Cortex beweert zijn lesje te hebben geleerd. Hij zegt nu dat hij de wereld wil redden. Maar luister eens goed: wat je ook doet, houd die vent goed in de gaten of loop anders op topsnelheid van hem weg!

Dr. N. Gin



Dr. N. Gin was ooit een wereldberoemde natuurkundige die in de defensie-industrie werkte. Cortex stelde hem aan vlak nadat een van zijn raketprojecten grandioos misging en hij op zijn hoofd werd getroffen. De raket werd omgebouwd tot een cyber-beademingsmachine, maar kan nog steeds ontploffen. Maak hem dus maar niet kwaad, anders ontploft letterlijk zijn kop!

Coco Bandicoot



Coco is het levendige kleine zusje van Crash en ze is heel intelligent. Als ze niet met haar gezicht voor een computerscherm zit, probeert ze een beetje orde in het relaxte leven van Crash te brengen. Je kunt op Coco rekenen om in te breken op de computer van Cortex om de plannen van hem te ontfutselen zodat ze Crash kan waarschuwen met belangrijke informatie.

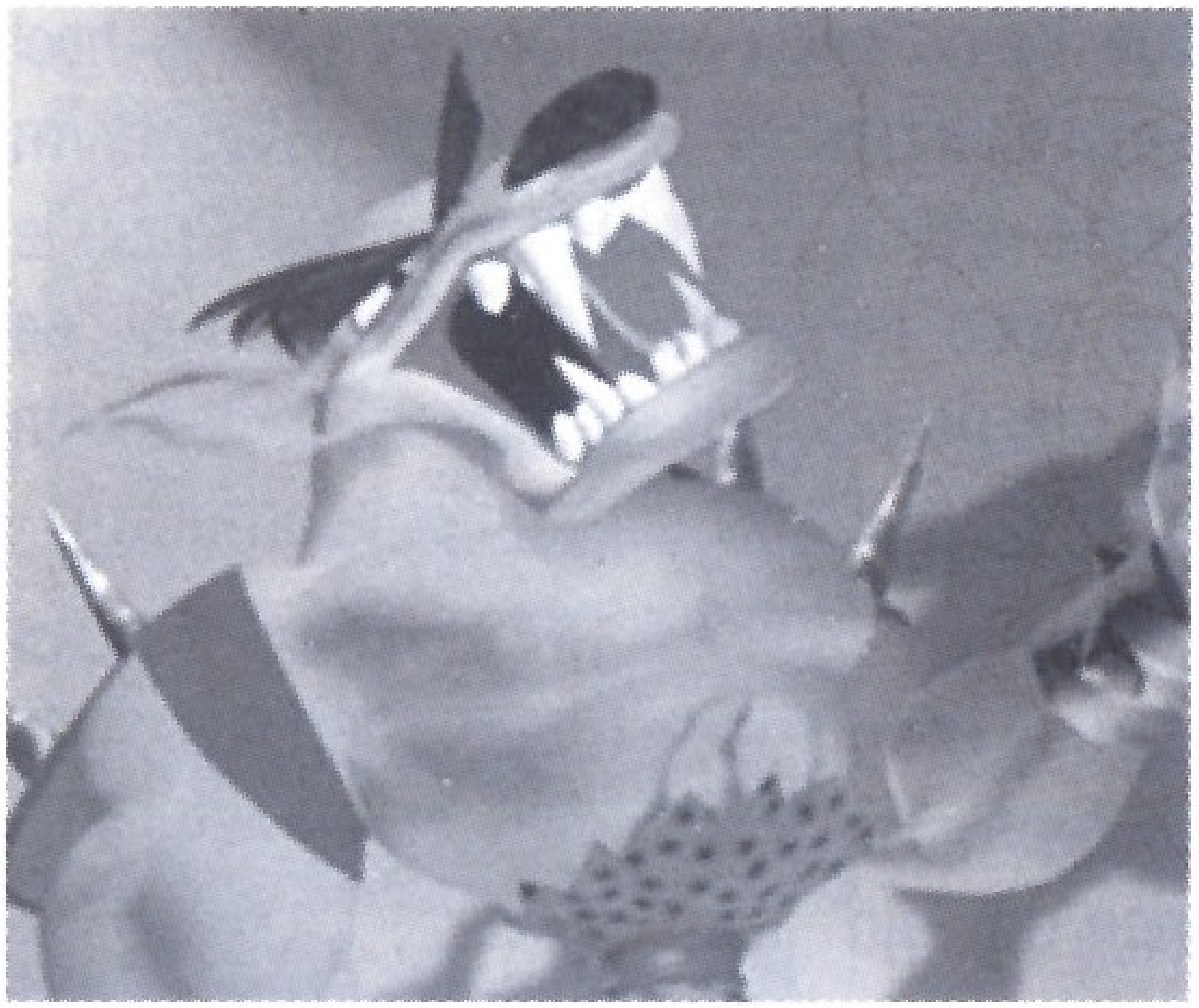
Ripper Roo

Ripper Roo is terug, nog gekker dan ooit tevoren. Hij heeft de tijd genomen om zijn vechtkwaliteiten te perfectioneren. Zorg er dus maar voor dat je niet al te dicht bij hem in de buurt komt.

Komodo Joe & Komodo Moe

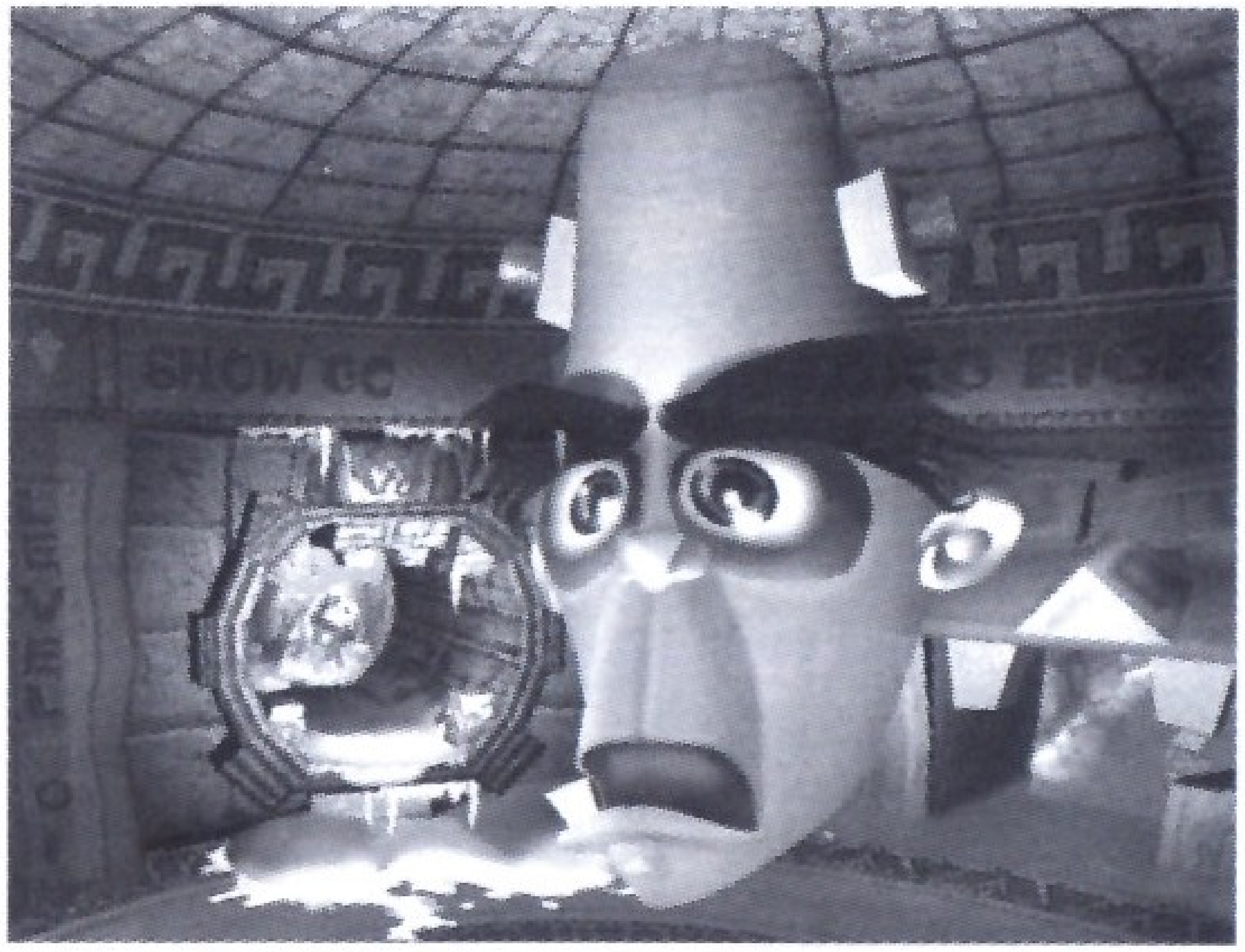
Deze broertjes kennen geen gevoel en zeker geen angst. Een gevaarlijke combinatie tussen brein en ballen, snelheid en kracht, loyaliteit en leiderschap. Komodo Joe is de geestelijke vader van de hele onderneming. Hij is lichamelijk niet erg sterk, maar kan tijdens gevechten terugvallen op snelheid en slimheid, en is een meester in de levensgevaarlijke kunst van het Samurai zwaardvechten. Komodo Moe is niet bepaald de slimste. Maar wat hij mist aan denkvermogen wordt ruimschoots goedgemaakt door zijn ongelofelijke kracht, en de impact van een losgeslagen vrachttrein.

Tiny



Een tegenstander om heel goed voor uit te kijken. Tiny kent een hoop vuile trucs. Probeer een beetje uit zijn buurt te blijven, want anders loop je de kans verbrijzeld te worden.

N. Brio

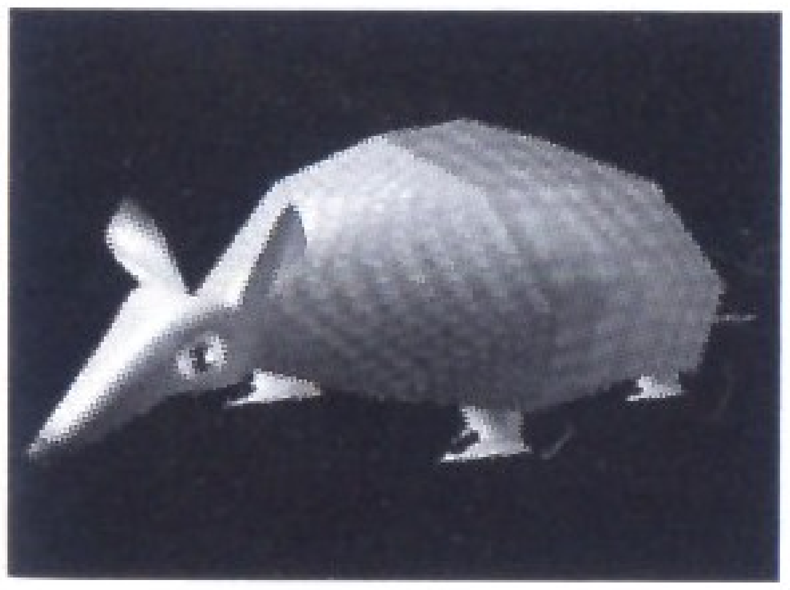
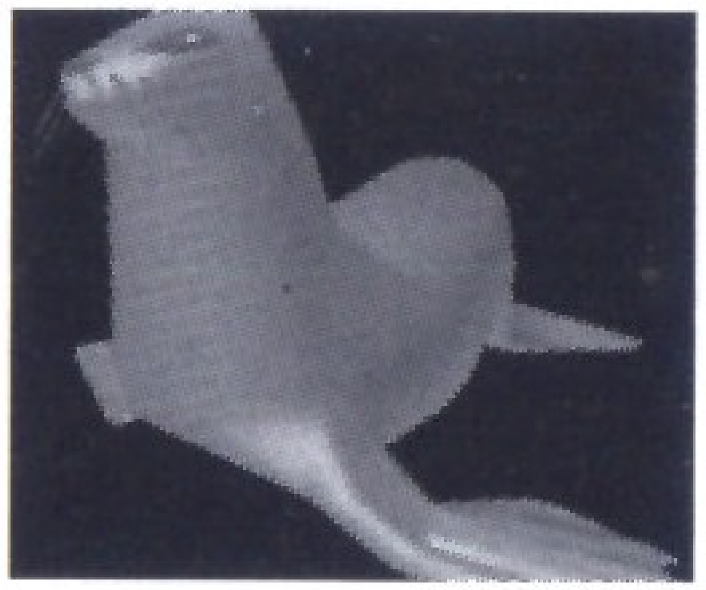


Was vroeger een handlanger van Cortex, maar werd door hem bedrogen en zal nu alles in het werk stellen om Cortex met zijn gestoorde plannen te dwarsbomen, ongeacht de gevolgen.

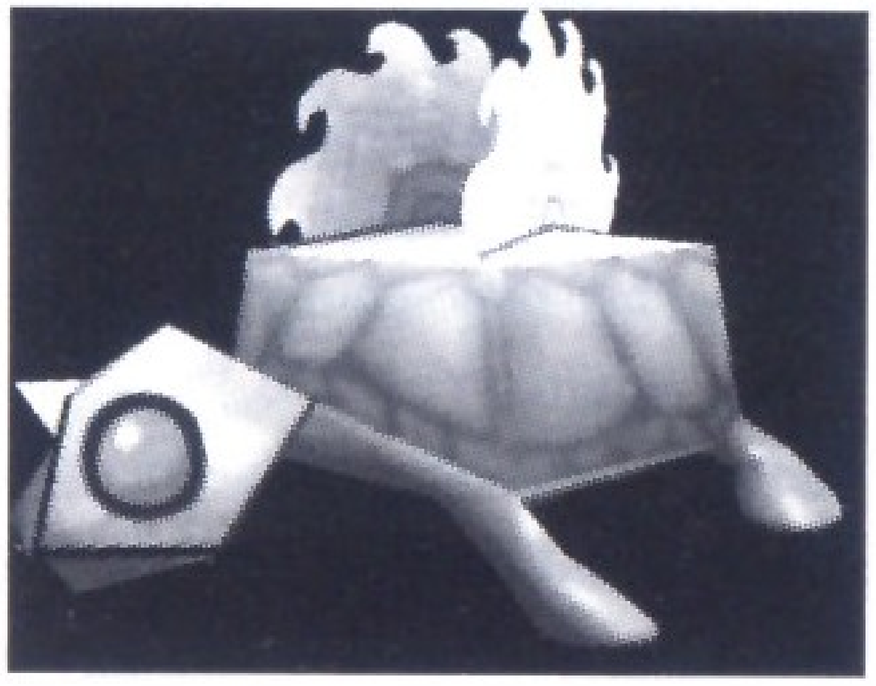
EEN PAAR HANDIGE TIPS

Bij elke vijand moet je een aantal zorgvuldige afwegingen maken als je hem probeert te verslaan. Hier zijn een paar handige tips om je een beetje door het avontuur te helpen:

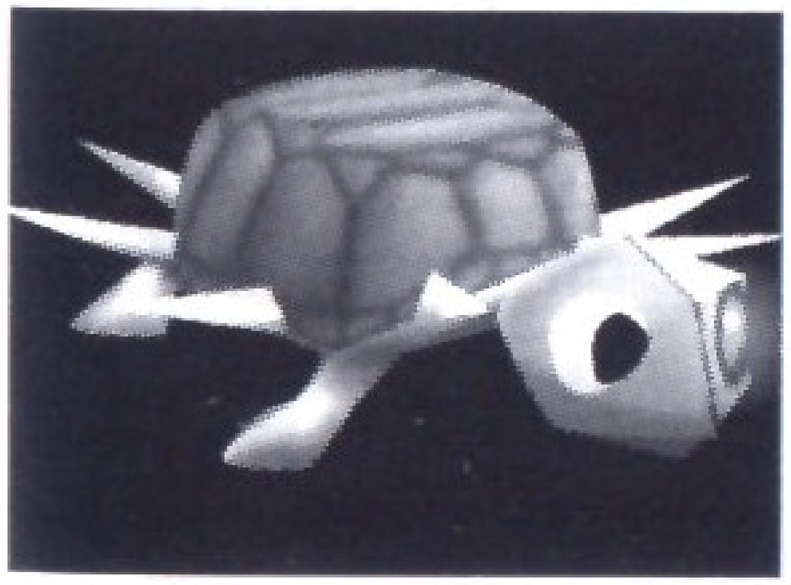
Onthoud dat er drie manieren zijn om vijanden aan te vallen; er bovenop springen, een spin aanval op hen uitvoeren of erop in te glijden. Al deze bewegingen vereisen zorgvuldigheid, precisie en goede timing om ervoor te zorgen Crash zelf niet gewond raakt.

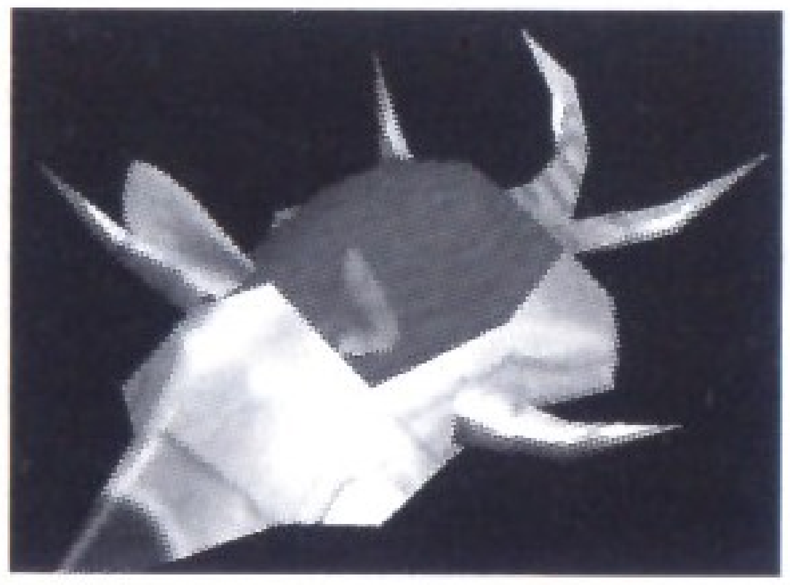



Je kunt elk van de aanvallen gebruiken om deze vijanden aan te pakken.



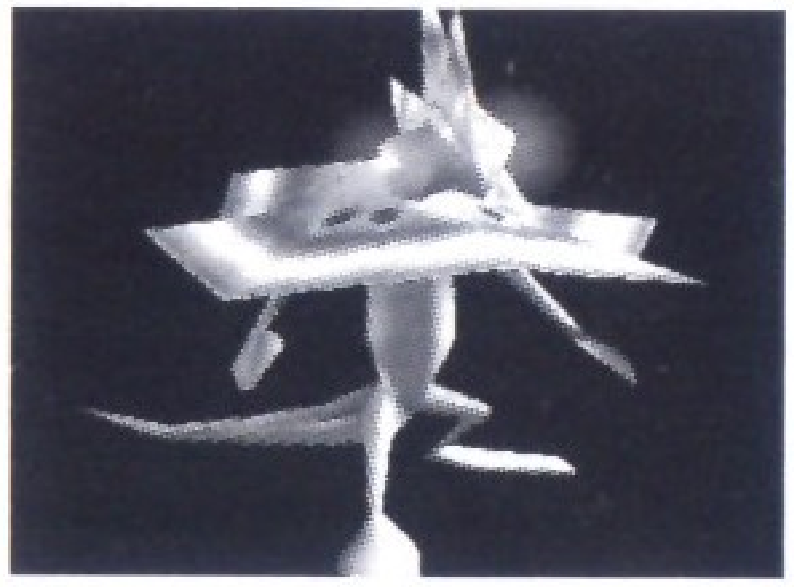
Kijk uit voor vijanden met levensgevaarlijke bovenverdiepingen. Deze lui kun je alleen met spin of glijd aanvallen verslaan.





Je enige kans om vijanden met stekels aan de zijkant of die van voren aanvallen uit te schakelen is er bovenop te springen.

Kijk uit voor vijanden met gladde nekjes. Aanbevolen wordt ermee af te rekenen door erop in te glijden.



Precauzioni

Questo dischetto contiene software per la console PlayStation®. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine poichè potrebbe danneggiarsi. • Questo dischetto inoltre è adatto solamente ai requisiti tecnici della PlayStation® in versione europea e non può essere quindi utilizzato su altre versoni della PlayStation®. • Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation®. • Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. • Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. • Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. • Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. • Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poichè potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la salute.

• Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. • Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. • Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. • Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

I numeri telefonici del Servizio Clienti (Customer Service No.) e dell'Assistenza Videogiochi (Games Hotline No.) si trovano sul retro di questo manuale.

Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back™ & © 1997 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. Source Code © 1996, 1997 Naughty Dog, Inc. All rights reserved. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Controller Compatible

SCES-00967

UN'AVVENTURA TUTTA NUOVA...

Grazie a Crash, il malvagio dr. Cortex, lanciato verso la terra ad una velocità limite, sarà ostacolato nel suo tentativo maniacale di dominare il mondo ...

Ma, alla fin dei conti, questo è solo l'inizio dei problemi. Cortex si trova in una caverna oscura piena di cristalli luccicanti. Convinto del loro incredibile potere, ne prende uno e ritorna al suo laboratorio per esaminarlo.

Il cristallo rivela una scoperta terribile: presto si verificherà un allineamento dei pianeti che darà origine ad un flusso solare catastrofico e solo i cristalli possono fornire il mezzo per contenere questa forza incredibile. Deciso a riscattarsi dalle malvagità del passato, Cortex si mette al lavoro per creare il Cortex Vortex, alimentato da cristalli, che riuscirà a catturare l'energia stellare e a disperderla senza arrecare alcun danno. Per progettare questo minerale, ha chiesto aiuto al dr. N. Gin, nefando fisico e suo vecchio collega.

Servono altri 25 cristalli per fornire la fonte di potenza necessaria. Cortex sa che c'è solo una persona capace di riuscire nell'intento: Crash Bandicoot!

Crash già una volta ha salvato la terra da Cortex... ma ora potrà farlo di nuovo?

ALLESTIMENTO

Allestisci la PlayStation® in base alle istruzioni del manuale relativo. Prima di inserire o rimuovere un CD, verifica che l'interruttore sia spento. Inserisci il disco di Crash Bandicoot 2 : Cortex Strikes Back™ e chiudi il coperchio vano disco. Collega il controller e accendi la PlayStation® premendo il tasto POWER (ACCENSIONE). Si consiglia di non inserire o rimuovere periferiche o Memory card quando l'interruttore è acceso. Verifica che ci siano blocchi liberi sufficienti sulla Memory card prima di iniziare a giocare.

CONTROLLER ANALOGICO

Se usi un controller analogico dovrai tararlo per sfruttarne al meglio le potenzialità. Prima di tutto, seleziona la modalità ANALOG (ANALOGICO) sul controller (la spia rossa si accenderà). Dal menu di pausa, seleziona OPZIONI e poi CALIBRARE che dovrebbe apparire a questo punto (ma solo se la luce rossa sul controller è accesa). Centra la leva sinistra e premi il tasto ✕ (o il tasto SELEZIONE se vuoi azzerare). Poi, sposta la leva sinistra in alto a sinistra, premi il tasto ✕ e ripeti la stessa procedura nelle altre direzioni (in alto a destra, in basso a destra e sinistra).

IMPORTANTE: nella modalità ANALOG, puoi anche usare i tasti direzionali invece della leva sinistra e ciò fa comodo quando incontri i Komodo Brothers!! Ah, abbiamo già detto di impostare il controller analogico nella modalità ANALOG rossa, vero?

Tanto per controllare...

CONTROLLER

Tasti direzionali:
SU-Muovere Crash in avanti.
GIÙ-Muovere Crash indietro.
DESTRA-Muovere Crash a destra.
SINISTRA-Muovere Crash a sinistra.

Tasti ○ o R1 Abbassarsi / Schivare mentre il personaggio è in piedi.
Tasto □ Giravolta.
Tasto △ Rivedere inventario.
Tasto ✕ Saltare (tieni premuto il tasto ✕ per saltare più in alto).

Tasti direzionali e poi R1 o tasti direzionali e poi ○ Scivolata.

Tasti ✕ e poi R1 o tasti ✕ e poi ○ Sollevamento e atterramento dell'avversario.

Tasti R1 e poi ✕ o tasti ○ e poi ✕ Salto in alto: combinazione con tasti direzionali SU/GIÙ e SINISTRA/DESTRA per un salto lungo.

Tasti R1 o ○ e poi tasti direzionali Strisciare in una direzione precisata.

Tasto AVVIO Mette il gioco in pausa. In questo caso, potrai scegliere se riprendere dal punto in cui ti trovi OPTIONS (OPZIONI) o ritornare alla stanza del WARP ROOM (teletrasporto). Per ulteriori dettagli, vedi il PAUSE MENU (menu di pausa).

Tasto SELEZIONE Quando il gioco è in pausa, il tasto SELEZIONE ti consente di ritornare alla stanza del teletrasporto.

NE HO ABBASTANZA, COME POSSO INIZIARE A GIOCARE?

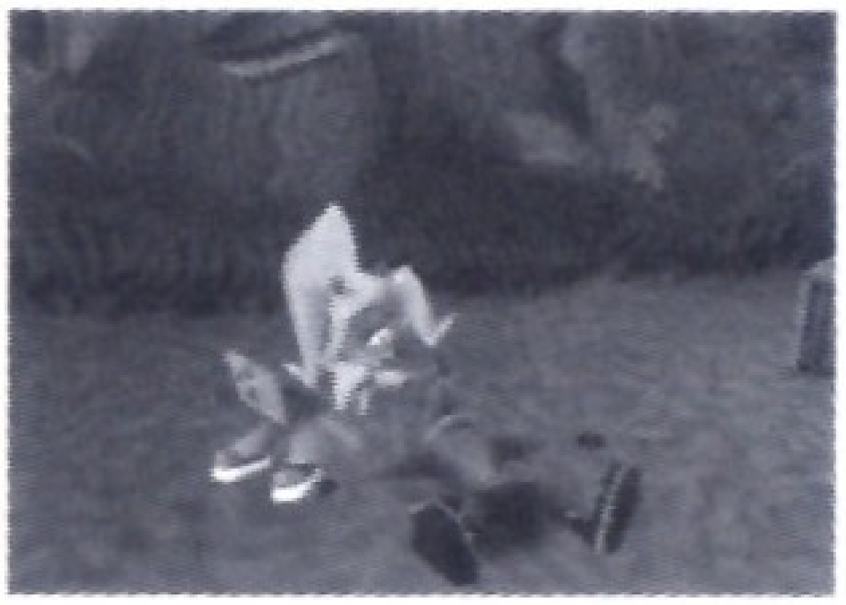
Dopo aver visto la spettacolare sequenza introduttiva, accederai alla videata di testa e al menu principale. Qui, troverai le seguenti opzioni.

NUOVA PARTITA Strano a dirsi, ma qui puoi iniziare una nuova partita! Utilizza i tasti direzionali SU/GIÙ per evidenziare questa opzione e premi il tasto ✕ per selezionarla.

CARICA PARTITA Se hai salvato in precedenza una partita sulla memory card (ammesso che tu abbia una memory card inserita nell'ingresso memory card 1), potrai ricominciare dal punto in cui avevi interrotto. Vedi la sezione MEMORY CARD qui di seguito. Usa i tasti direzionali per evidenziare questa opzione e premi il tasto ✕ per selezionarla.

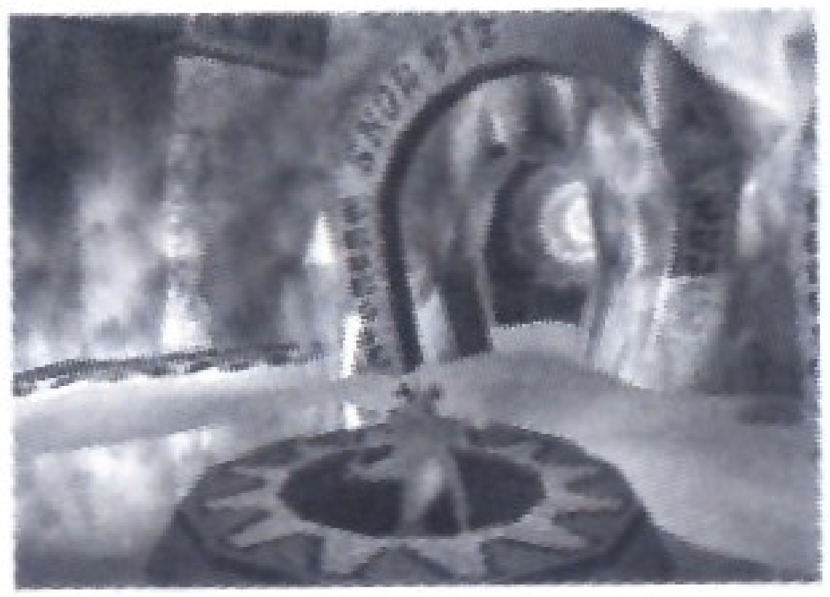
LINGUA Con i tasti direzionali a SINISTRA o DESTRA, puoi selezionare la lingua desiderata scegliendo tra ENGLISH (INGLESE), SPANISH (SPAGNOLO), FRENCH (FRANCESE), GERMAN (TEDESCO) o ITALIAN (ITALIANO).

BENVENUTO NELLA STANZA DEL TELETRASPORTO!



Completamente all'oscuro delle scoperte di Cortex, Crash è steso a prendere il sole. La sua sorellina Coco, pirata dei computer, sta digitando freneticamente sul suo portatile, cercando di finire prima che le batterie si scarichino. Quando il monitor diventa nero, strilla implorando Crash di procurarle una nuova batteria. Di ritorno a casa per prendere l'alimentatore, Crash viene improvvisamente accecato da un bagliore. Quello che vede dopo è solo una proiezione olografica di Cortex che gli parla all'interno di un'antica stanza del teletrasporto!

Cortex incita Crash ad aiutarlo a trovare i 25 cristalli necessari per alimentare l'unico mezzo di sopravvivenza rimasto alla terra, il nuovo Cortex Vortex. Gli spiega che le porte della stanza del teletrasporto conducono ad alcuni luoghi sparsi nel mondo dove si celano i bramati cristalli!

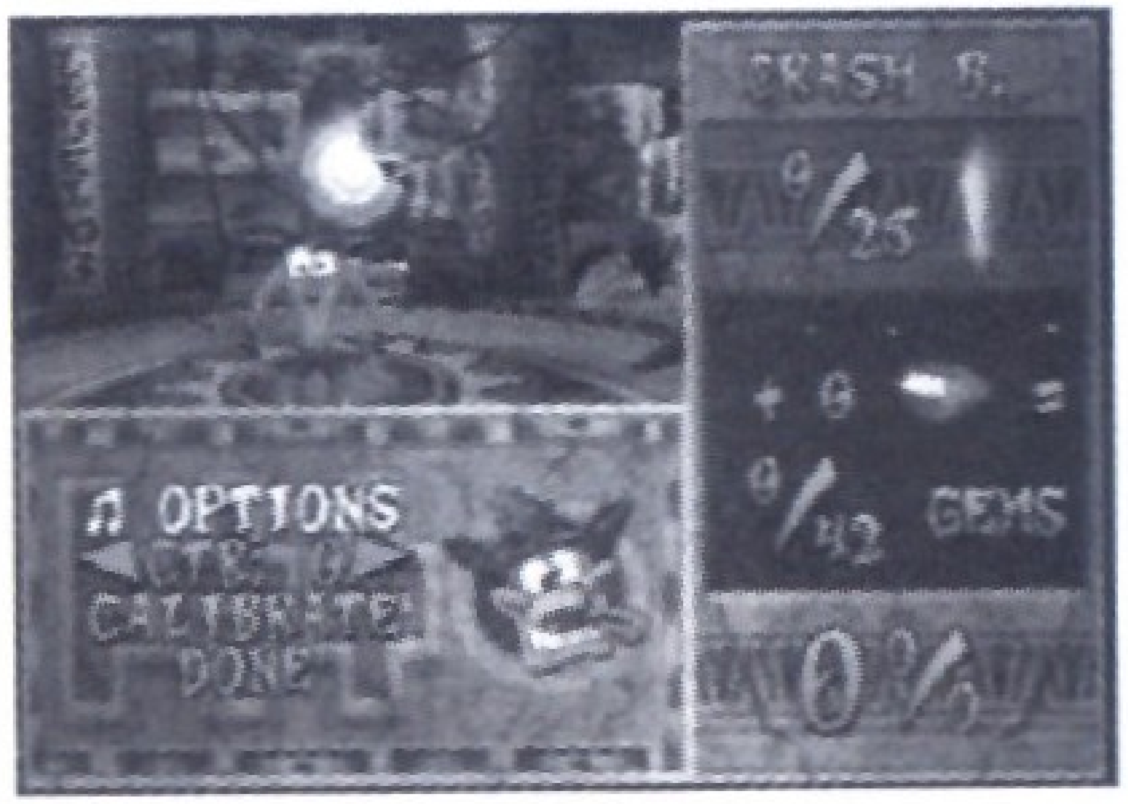


Naturalmente, Cortex non sa che la terra contiene anche gemme preziose, 37 trasparenti e 5 colorate, che forse contengono la chiave per la sua rovina!

Quando riuscirai a trovare i primi cinque cristalli, entrerai in un'altra stanza del teletrasporto con altri cinque livelli. Sposta Crash sul piedistallo centrale e quando riceverai il segno dell'OK, premi il tasto direzionale SU. Per ritornare alla stanza precedente, sposta Crash sul piedistallo e premi il tasto direzionale GIÙ.

MENU DI PAUSA

Se premi il tasto AVVIO durante il gioco, accederai al menu di PAUSA, che visualizza il numero dei cristalli raccolti e i tuoi progressi nel gioco. A seconda di dove ti trovi quando metti il gioco in pausa, vedrai un menu con alcune delle seguenti opzioni.



RIPRENDI - Riprendi il gioco.

OPZIONI - Selezionala per modificare le opzioni. Puoi scegliere tra STEREO e MONO. Regola il volume della musica (MUSIC) o degli effetti sonori (FX) con i tasti direzionali SINISTRA/DESTRA. Se usi un controller analogico, qui puoi tararlo (vedi la sezione ANALOG CONTROLLER). Seleziona DONE (FATTO) per ritornare al menu di PAUSA. Inoltre, evidenziando CEN, puoi posizionare lo schermo spostandolo a sinistra o destra con i tasti direzionali a SINISTRA/DESTRA.

WARP ROOM - Problemi con un livello? Ritorna alla stanza del teletrasporto e forse riuscirai meglio in un altro livello. **QUIT (ESCI)** - Puoi abbandonare solo se metti il gioco in pausa nella stanza del teletrasporto.

COMPLETARE UN LIVELLO

Una volta raccolto il cristallo rosa dal livello in cui ti trovi, continua lungo il percorso finché raggiungi il punto per il teletrasporto. Tornerai così alla stanza principale del teletrasporto dove metterai il cristallo al suo posto. Il dr. Cortex potrebbe apparire per darti una mano e dirti qualche parola d'incoraggiamento. Da qui, potrai entrare di nuovo nel livello o cercare un altro livello disponibile.

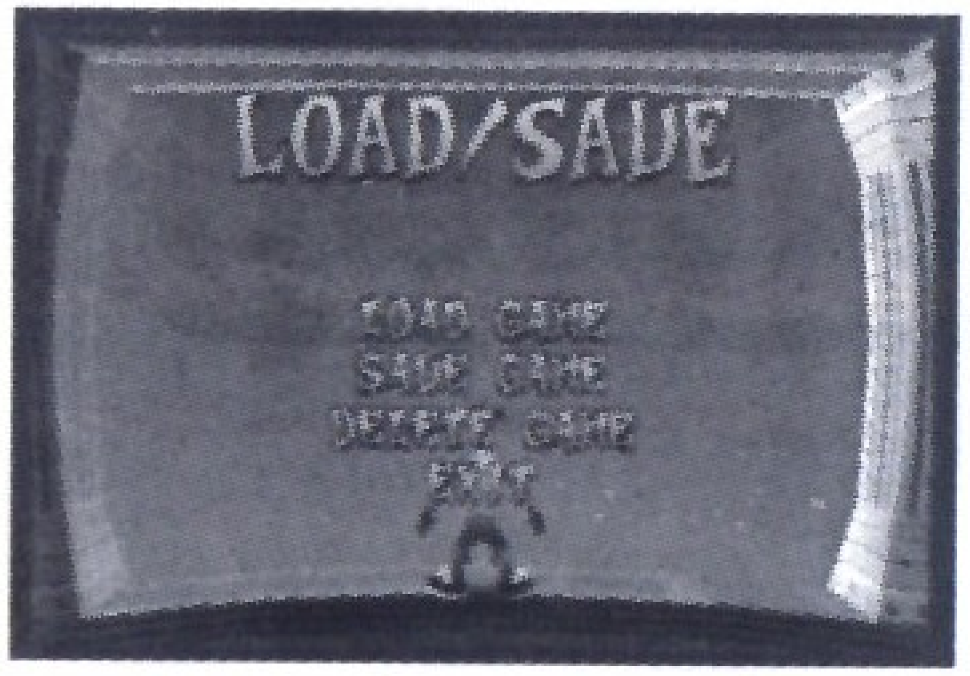
PERFETTO!!

Se rompi tutte le scatole in un livello, comprese quelle con il lucchetto e quelle di NITRO, potrai ottenere una gemma PERFETTA. Ci sono molte gemme da raccogliere e dovrai usare tutta l'abilità e l'energia a tua disposizione per prenderle tutte.

GAME OVER

Quando appare questa videata, significa che hai esaurito le vite. Ma non preoccuparti, seleziona YES per continuare a giocare dall'ultima porta della stanza del teletrasporto in cui sei entrato e con 5 nuove vite.

MEMORY CARD



Il sistema di salvataggio ti consente di registrare dati sulla Memory card ogni volta che accedi ad una stanza del teletrasporto. In ciascuna, troverai un muro per salvare/caricare. Mettiti di fronte al muro per attivare il sistema di salvataggio. Utilizza i tasti direzionali SU/GIÙ per evidenziare un'opzione e premi il tasto ✕ per selezionarla. Si consiglia di non inserire o rimuovere periferiche o Memory card quando l'interruttore è acceso: i dati della Memory card potrebbero venire corrotti. Verifica che ci siano blocchi liberi sufficienti sulla memory card PRIMA di iniziare a giocare.

SAVE (SALVA)

Crash Bandicoot 2 ti consente di salvare fino a quattro partite su un blocco di memoria. Dalla videata SAVE GAME (SALVA PARTITA), seleziona una casella di salvataggio evidenziandola con i tasti direzionali e premi il tasto ✕ per confermare. Potrai assegnare alla partita salvata un nome costituito da un massimo di otto lettere. Usa i tasti direzionali per evidenziare una lettera e premi il tasto ✕ per selezionarla. Una volta inviato il nome, seleziona FATTO per confermare o CANCEL (ANNULLA) per ritornare alla videata CARICA/SALVA.

LOAD (CARICA)

Come per salvare, utilizza i tasti direzionali per evidenziare la casella e premi il tasto ✕ per confermare che desideri caricare una partita salvata. Noterai che ciascuna partita salvata ti informerà sui progressi compiuti nel gioco e sul numero di vite guadagnate e di cristalli e gemme raccolti.

DELETE (ELIMINI)

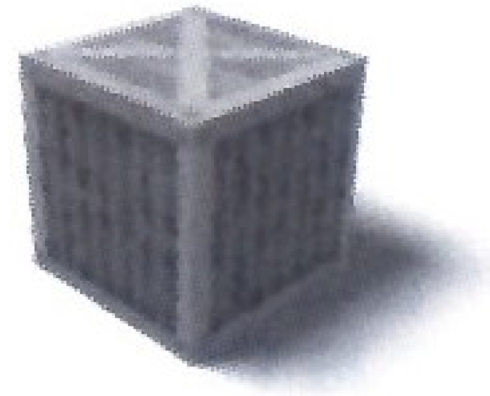
Se le quattro caselle di salvataggio sono complete, per salvare un'ulteriore partita, puoi cancellare una casella che non ti serve. Usa i tasti direzionali per evidenziare la casella e premi il tasto ✕. Quando ti verrà chiesto ELIMINI - SÌ, NO, se selezionerai YES con i tasti direzionali SU/GIÙ, la partita salvata verrà cancellata.

OGGETTI E SCATOLE SPECIALI

Frutta - Raccogli 100 pezzi di frutta e otterrai una vita extra.

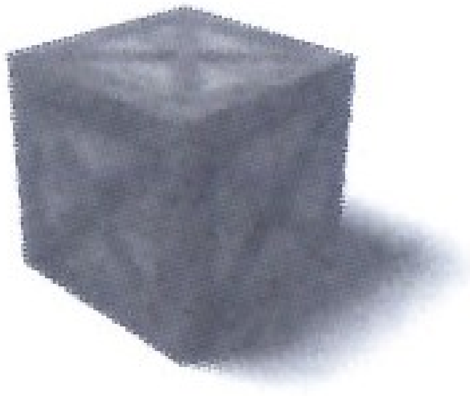
Aku Aku (maschera dello stregone) – Quando Crash possiede una maschera, verrà protetto da un solo attacco o contatto con un nemico. Se raccoglie una seconda maschera, potrà fronteggiare due colpi o contatti con due nemici. Raccogli tre maschere per diventare temporaneamente invulnerabile a pericoli minori.

Scatole freccia – Le scatole con le frecce con la punta in su ti indicano se c'è qualcosa per te quando ci salti sopra. Puoi aprirle solo con un attacco a giravolta.



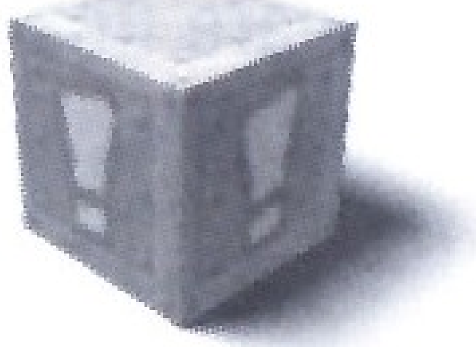
Scatole elastiche – Come per le precedenti, puoi saltarci sopra varie volte per ottenere diversi premi.

Scatole a sorpresa ? – Nessuno sa cosa si nasconde in queste scatole. Dovrai scoprirlo da solo.

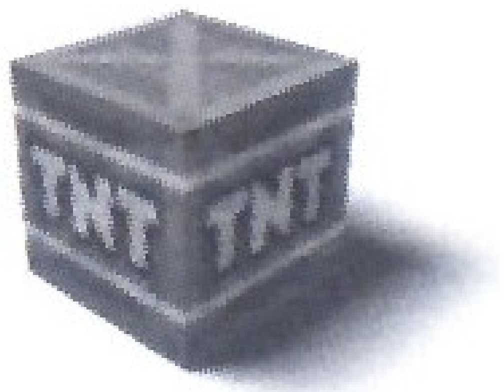


Scatole con lucchetto – Non riuscirai ad aprire queste scatole con attacchi a giravolta o saltandoci sopra. Che può fare Crash...? Prova con il suo terribile atterramento!

Scatole a sorpresa ! – Queste scatole faranno cambiare qualcosa in un punto del livello.



Scatole a sorpresa ! di colore verde – Usa l'attacco a giravolta o saltaci sopra per far saltare TUTTE le scatole di nitro in un livello. È molto importante per completare la raccolta delle scatole.



Scatole TNT– Salta su queste scatole per accendere una miccia di 3 secondi. Non aspettare l'esplosione o Crash avrà bisogno di qualcosa in più della colla per mettere a posto i suoi pezzi. Attento anche a non provocare una reazione a catena con altre scatole TNT.

Scatole nitro – Non toccare MAI una scatola di nitro, è un consiglio.

Scatole di Crash – Se vedi una scatola con la faccia di un tipo attraente ed eroico, contiene una vita extra per Crash. Cerca di raccoglierla.

C – Punto di controllo. Se sei attaccato da un nemico e cadi in un buco, verrai giustiziato sulla sedia elettrica; se ti va male e muori, aprendo una di queste scatole ritornerai al livello in cui ti trovavi quando hai aperto la scatola. Se nel livello ne avevi aperta più d'una, ritornerai al punto in cui ti trovavi quando hai aperto l'ultima scatola.

Percorsi bonus

I percorsi bonus (contrassegnati da un punto interrogativo) conducono Crash verso aree segrete, nelle quali potrai acquisire un sacco di bonus se completi con successo il percorso. Altrimenti, non ti verrà assegnato alcun bonus conquistato lungo il percorso.

I PERSONAGGI

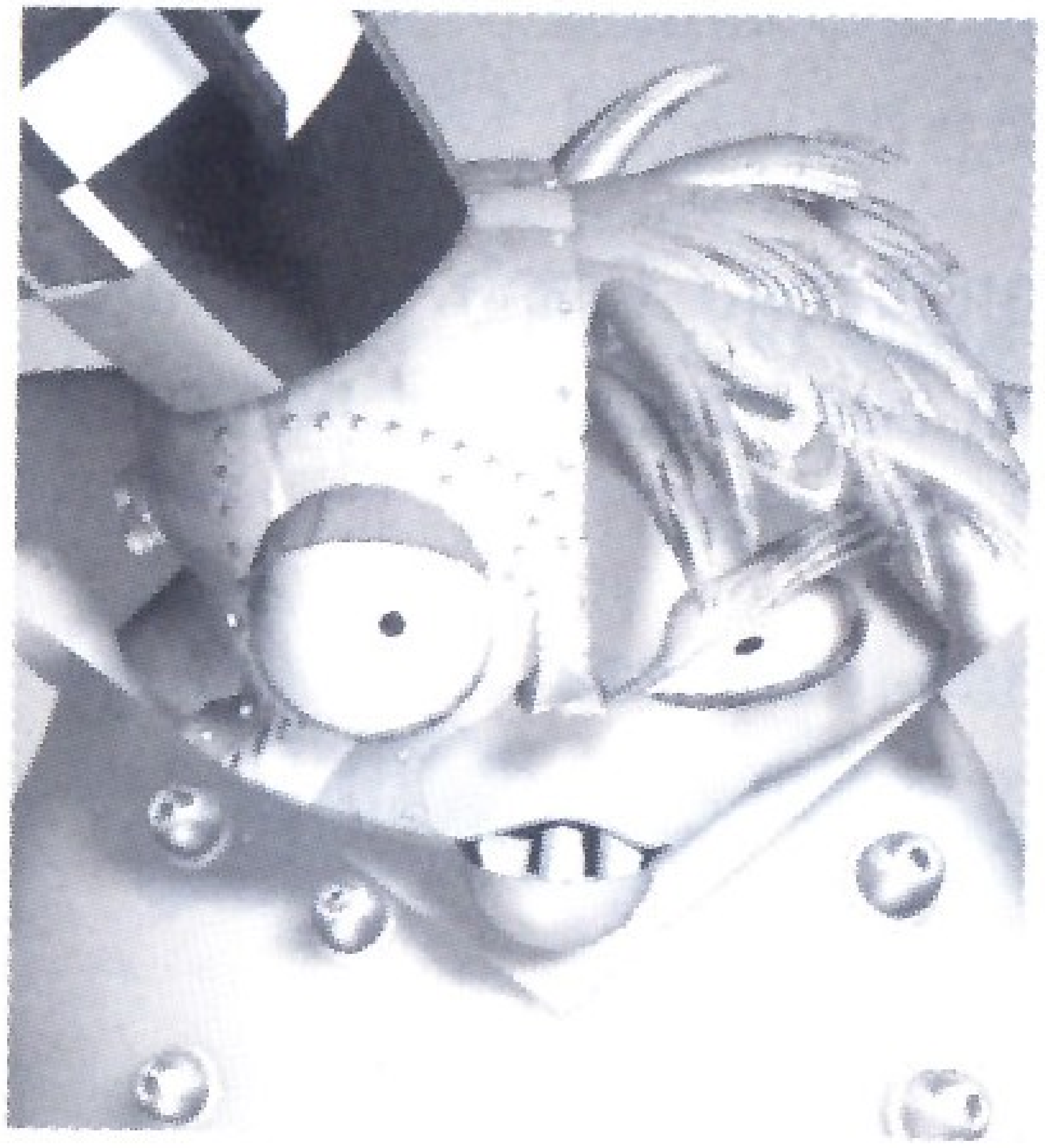
Crash Bandicoot

È deciso a portare a termine la sua missione! È forte, coraggioso e pronto ad entrare in azione! È un eroe fiducioso, ma non sciocco!

Dr. Neo Cortex

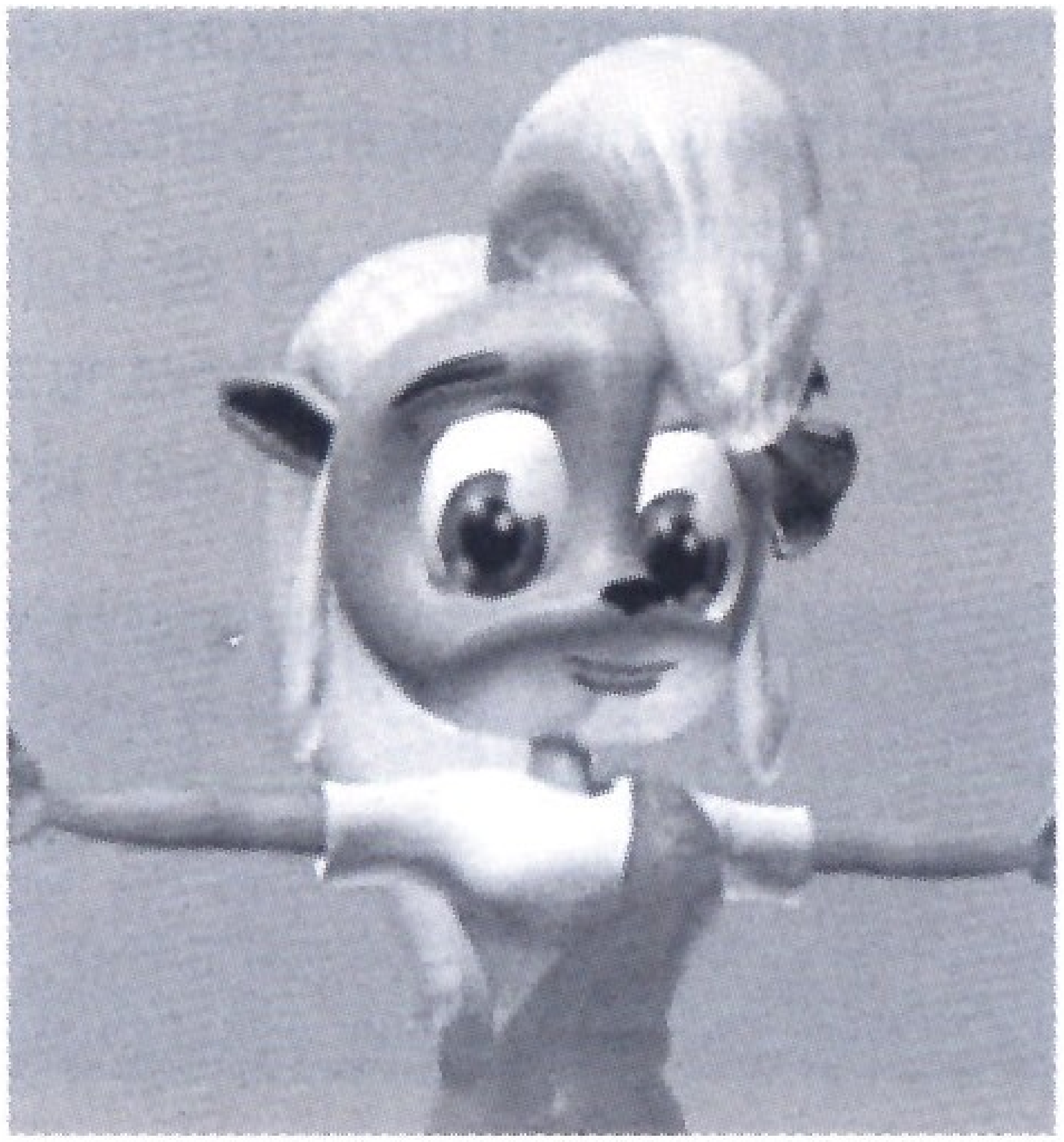
Cortex sostiene di aver imparato la lezione, dice di poter salvare il mondo. Comunque, un consiglio, qualunque cosa faccia, non voltargli le spalle, a meno che tu non stia correndo a gambe levate nella direzione opposta.

Dr. N. Gin



Ex fisico dell'industria della Difesa di fama mondiale, il dr. N. Gin venne assunto da Cortex subito dopo che uno dei suoi progetti missilistici andò male colpendolo alla testa. Il missile venne ricostruito come sistema di supporto cibernetico ma è ancora attivo, quindi non far arrabbiare questo personaggio o la sua testa andrà letteralmente in fumo!

Coco Bandicoot



Coco è la sorellina di Crash, vivace e molto intelligente. Quando il suo visino non è appiccicato al computer, lei cerca di organizzare la tranquilla esistenza di Crash. Conta su di lei per scoprire i piani di Cortex e mettere in guardia Crash.

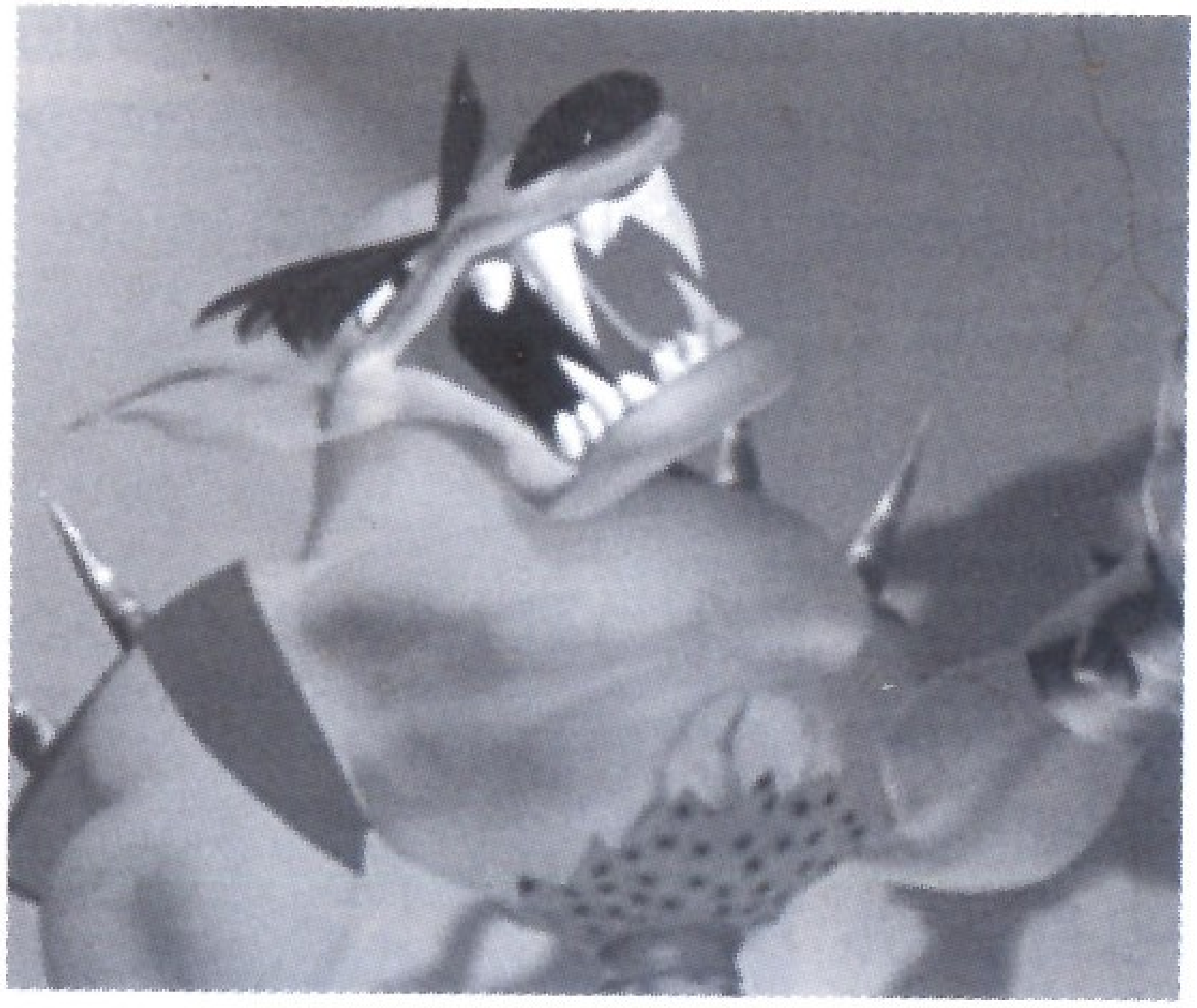
Ripper Roo

Ripper Roo è tornato, più folle che mai. Ha avuto il tempo di perfezionare i suoi attacchi, per cui tieniti a debita distanza da lui.

Komodo Joe & Komodo Moe

Questi due spietati fratelli formano una pericolosa combinazione di muscoli e cervello, velocità e potenza, fedeltà e sete di potere. Komodo Joe è il cervello. Benché fisicamente non potente, ha dalla sua velocità e astuzia nella lotta ed è un maestro della micidiale scherma samurai. Komodo Moe non è proprio il più intelligente, ma ciò che gli manca a livello cerebrale, viene compensato da una potenza incredibile e dalla forza di un treno merci in velocità.

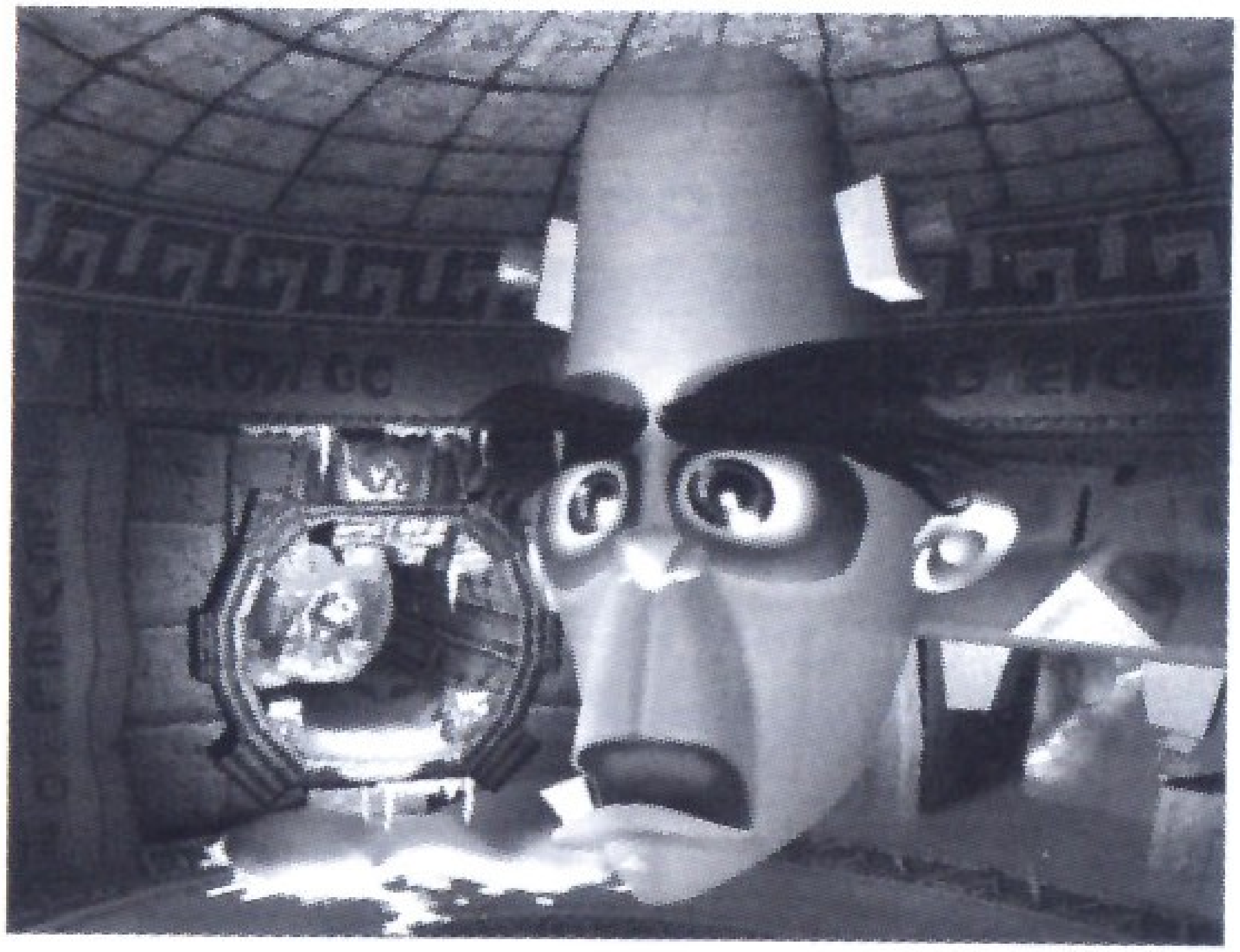
Tiny



Avversario più spietato che mai, Tiny dispone di alcuni trucchi sulle sue maniche enormi. Cerca di anticipare le sue mosse o sarai fritto.

N. Brio

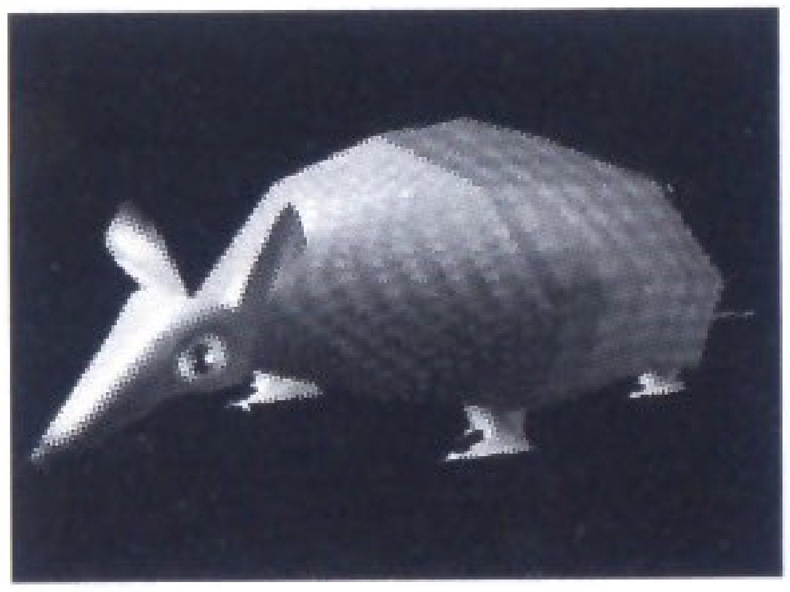
Tradito da Cortex, questo suo vecchio compagno di malefatte farà di tutto per fermare Cortex e i suoi diabolici piani, incurante delle conseguenze.

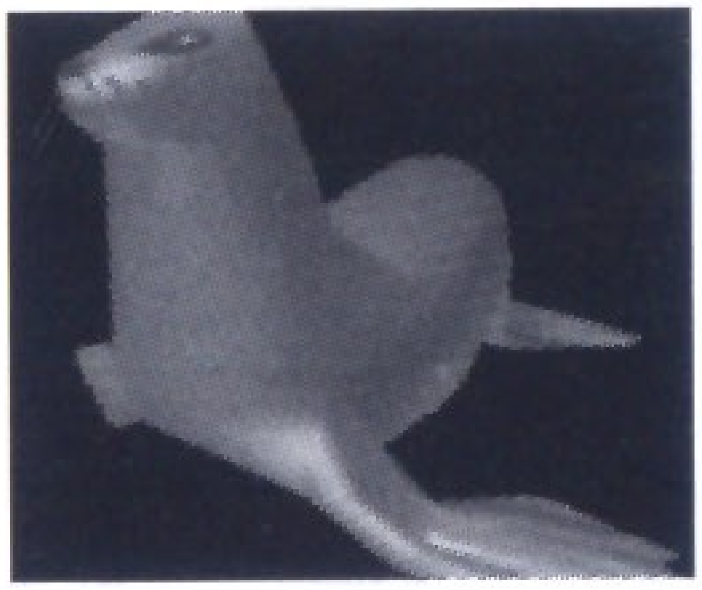


ALCUNI SUGGERIMENTI UTILI

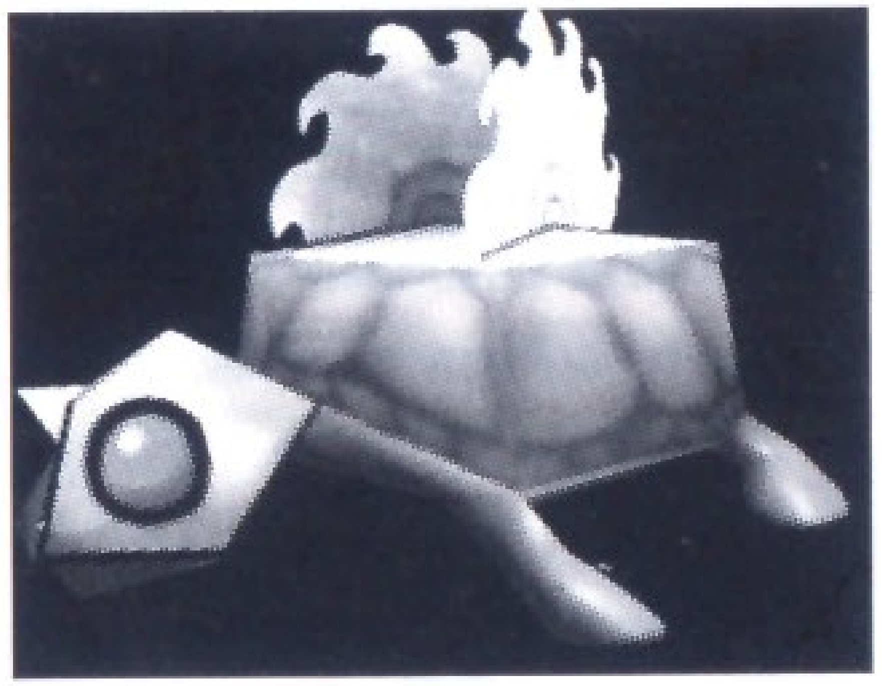
Ciascun nemico merita la giusta considerazione quando cerchi di batterlo. Qui di seguito, trovi alcuni suggerimenti che potranno esserti utili nel corso di questa avventura.

Ricorda che ci sono tre modi per attaccare i nemici: saltargli sulla testa e attaccarli con mosse a giravolta o in scivolata. Tutte queste mosse devono essere molto precise ed eseguite a tempo per fare in modo che Crash non si faccia male.

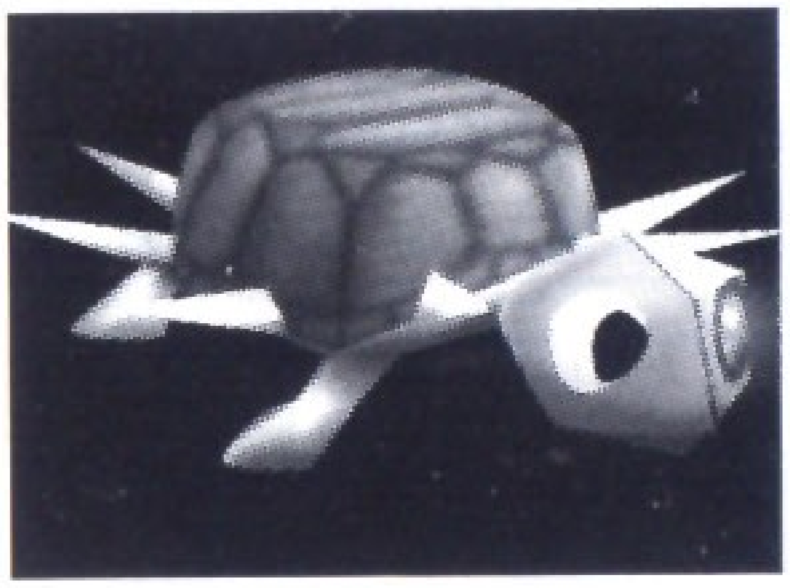


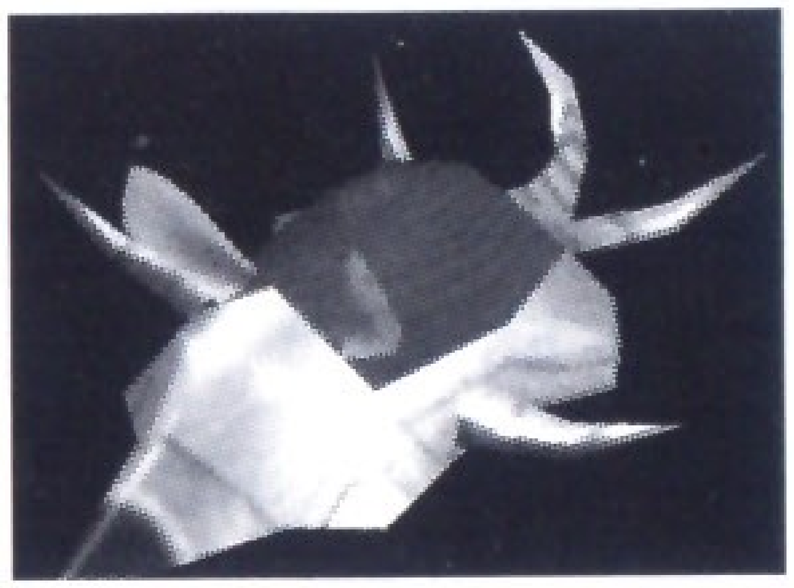


Puoi usare una qualsiasi mossa d'attacco per questi nemici.



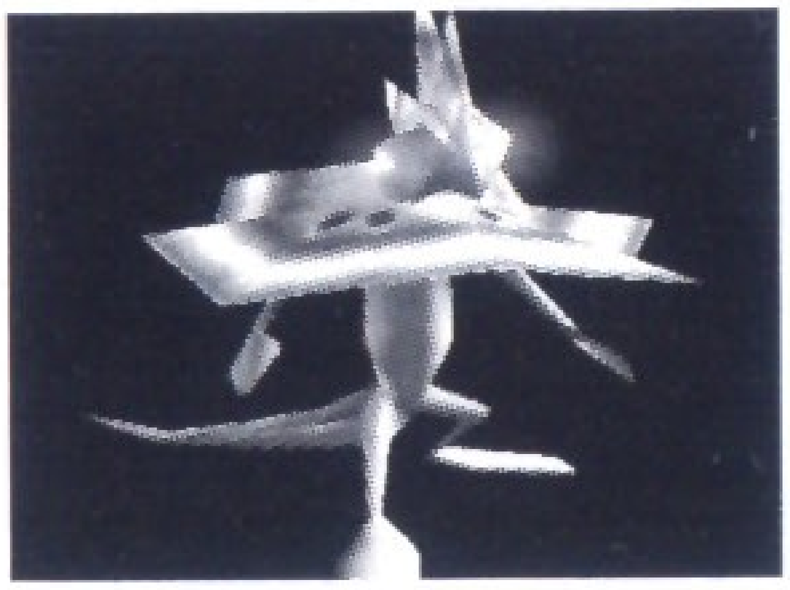
Guardati da questi nemici micidiali. Potrai batterli solo con attacchi a giravolta o in scivolata.





L'unica possibilità per eliminare nemici con punte laterali o che attaccano frontalmente è saltarci sopra.

Tieni d'occhio questi nemici con il collo acuminato. È preferibile attaccarli in scivolata.



Precaución

• Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa. • Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®. • Inserte el disco en la PlayStation® con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. • Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. • Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. • No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. • No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

• Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. • No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. • Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. • Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.)

Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back™ & © 1997 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. Source Code © 1996, 1997 Naughty Dog, Inc. All rights reserved. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Controller Compatible

SCES-00967

UNA AVENTURA COMPLETAMENTE NUEVA...

Gracias a Crash, el malvado Dr. Cortex acaba precipitándose a toda velocidad hacia la Tierra, con la maníaca intención de hacerse con el dominio del mundo...

Pero parece que los problemas del mundo no han hecho más que empezar. Cortex se despierta, encontrándose en una oscura cueva llena de brillantes cristales. Convencido del enorme poder de los cristales, se recupera y regresa lentamente al laboratorio para examinarlos.

Los cristales le llevan hasta un terrible descubrimiento: los planetas se alienarán en poco tiempo para crear un desequilibrio solar catastrófico, y sólo los cristales pueden proporcionarle el medio que detenga esta increíble energía. Decidido a retractarse de sus malvados actos, Cortex diseña un nuevo torbellino Cortex que, con la ayuda del poder de los cristales, atraerá la energía estelar y hará que se desvanezca sin más consecuencias. Con este objetivo en mente, recluta la ayuda de su viejo socio el Dr. N. Gin, un físico de oscura reputación, para ayudarle a diseñar esa máquina.

Hacen falta otros 25 cristales para lograr la matriz necesaria de energía. Cortex sabe que sólo hay un héroe capaz de conseguirlos: ¡Crash Bandicoot!

Crash salvó al planeta con anterioridad de la demencia de Cortex anteriormente... ¿pero podrá volver a salvarlo, esta vez ayudando a Cortex?

INSTALACIÓN

Instala tu PlayStation® tal y como se indica en el manual de instrucciones. Asegúrate de que la consola está apagada (el botón POWER debe estar en posición OFF) antes de introducir o retirar el CD. Introduce el disco de Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back™ y cierra la cubierta del disco. Conecta el mando de control y enciende la PlayStation® (botón POWER en posición ON). Se recomienda no introducir o retirar periféricos ni tarjetas de memoria una vez que la consola esté encendida. Asegúrate de que hay suficientes bloques libres en tu tarjeta de memoria ANTES de comenzar a jugar.

MANDO DE CONTROL ANALÓGICO

Si estás utilizando un mando de control analógico, necesitarás calibrarlo para disponer de las mejores características posibles. Primero, selecciona el modo ANALOG (ANALÓGICO) en el mando de control analógico (se encenderá la luz roja). Dentro del menú PAUSE, selecciona el menú OPCIONES, luego la opción CALIBRAR, que aparecerá a continuación (SÓLO aparece si la luz roja del mando de control analógico está encendida). Centra la palanca izquierda y pulsa el botón ✕ (o pulsa el botón SELECT para realizar de nuevo los ajustes). Luego, desplaza la palanca hacia la parte superior izquierda, pulsa el botón ✕, muévelo hacia la parte inferior derecha, pulsa el botón ✕ y, finalmente, muévela hacia la parte inferior izquierda y pulsa el botón ✕.

NOTA: si has activado el modo ANALÓGICO, puedes usar los botones de dirección además de la palanca izquierda. ¡¡Lo que te vendrá muy bien para cuando te encuentres con los hermanos Komodo!! ¡Ah!, ¿te habíamos mencionado ya el hecho de que debías programar el mando de control analógico en el modo rojo ANALÓGICO? ¿Sí, eh?

Por si las moscas...

MANDO DE CONTROL

Botones de dirección:
SUPERIOR Mover a Crash hacia delante
INFERIOR Mover a Crash hacia atrás
DERECHA Mover a Crash hacia la derecha
IZQUIERDA Mover a Crash hacia la izquierda

Botones de dirección y luego ○
□ Girar Botón
△, Repasar inventario

Botón ✕ Saltar (mantén pulsado el botón ✕ para saltar a may or altura)

Botón ○ o botón R1 Agacharse/esquivar cuando esté de pie.

Botones de dirección y luego R1 Deslizarse

Botón ✕, luego R1 Ataque violento cuerpo a cuerpo

Botón ✕, luego ○, R1, luego ✕ o ○ luego ✕ Gran salto. Combínalo con los botones de dirección para realizar un salto a larga distancia.

R1 o ○ y botones de dirección Avanzar arrastrándote en la dirección indicada.

Botón START Detiene la acción en cualquier momento. Durante una pausa, podrás optar por reanudar la partida desde donde te encuentres OPCIONES o volver a la WARP ROOM (sala de teletransporte). Consulta la sección MENÚ DE PAUSA para ver más detalles.

Botón SELECT Después de haber hecho una pausa, pulsa este botón para regresar a la SALA DE TELETRANSPORTE.

BUENO YA ESTÁ BIEN, ¿Y AHORA CÓMO COMIENZO?

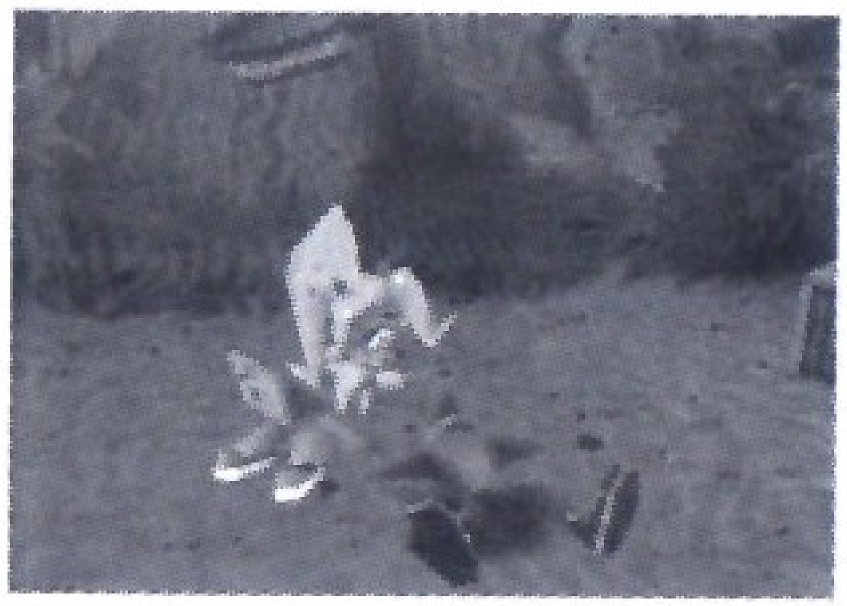
Bien, una vez que hayas presenciado la secuencia introductoria (impresionante, ¿verdad?), accederás a la pantalla del título y al menú principal. Aquí dispones de las siguientes opciones:

JUEGO NUEVO : ¡Adivina, adivinanza!, ¡aquí es donde puedes comenzar una nueva partida! Usa los botones de dirección SUPERIOR e INFERIOR para señalar esta opción y pulsa el botón ✕ para seleccionarla.

CARGAR JUEGO : Si has grabado una partida previamente en una tarjeta de memoria (y siempre que hayas introducido una tarjeta de memoria en la ranura 1), podrás reanudar la partida desde donde la dejaste. Consulta la sección MEMORY CARD (TARJETA DE MEMORIA) más abajo. Usa los botones de dirección SUPERIOR e INFERIOR para señalar esta opción y pulsa el botón ✕ para seleccionarla.

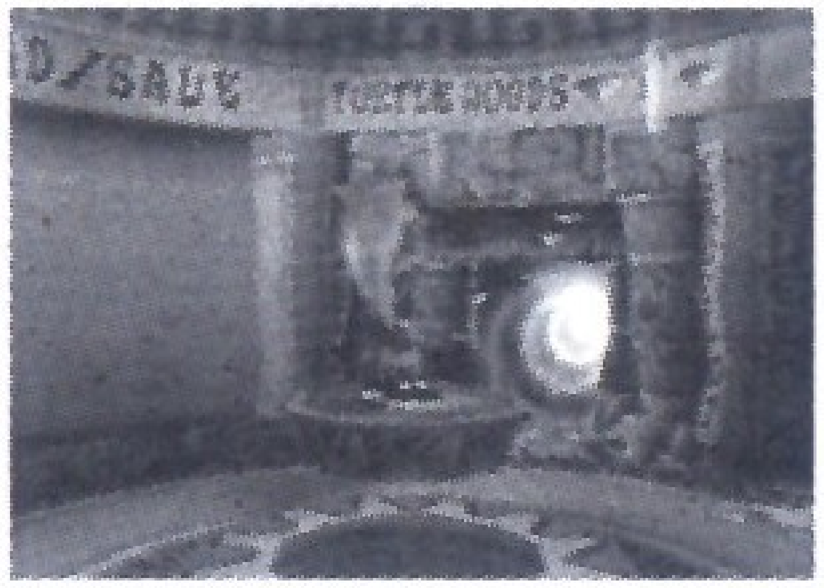
LENGU: Elige entre ENGLISH (INGLÉS), SPANISH (ESPAÑOL), FRENCH (FRANCÉS), GERMAN (ALEMÁN)) e ITALIAN (ITALIANO) usando los botones de dirección IZQUIERDO o DERECHO.

¡BIENVENIDO A LA SALA DE TELETRANSPORTE!



Completamente ajeno a los descubrimientos de Cortex, Crash disfruta tomando el sol. Su jovencita hermana Coco, especialista en asaltar sistemas informáticos, teclea a toda velocidad en su ordenador portátil, tratando de terminar su programa antes de que la pila se le agote. Al observar espantada cómo la pantalla se ha vuelto negra, Coco lanza un grito y ruega a Crash que le consiga una pila nueva. De camino a casa para coger una pila, Crash es cegado de repente por una luz. Tras este incidente, ¡lo primero que ve es la proyección holográfica de Cortex hablándole desde una antigua sala de teletransporte!

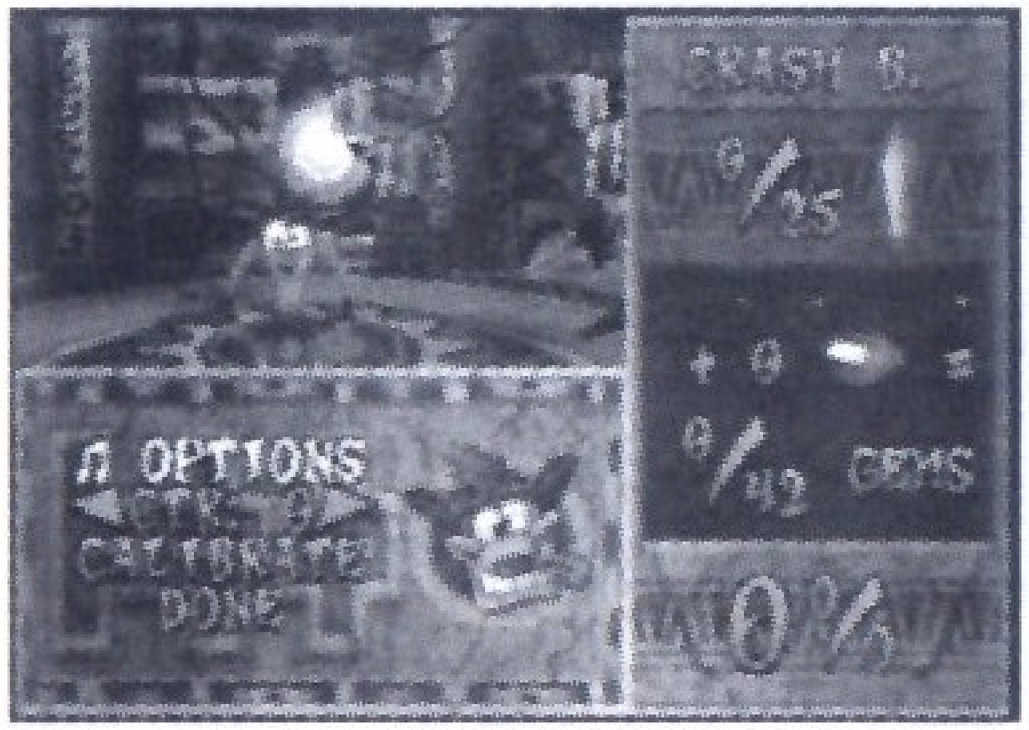
Cortex pide a Crash que le ayude a encontrar los 25 cristales que necesita para impulsar el único modo de supervivencia que le queda a la Tierra: el nuevo torbellino Cortex. Le explica que las puertas de la sala de teletransporte proporcionan acceso inmediato a lugares de todo el mundo; ¡lugares que ocultan los codiciados cristales!



Naturalmente, Cortex no sabe que la Tierra contiene piedras preciosas de gran valor: 37 claras y 5 de color, ¡lo que puede ser la clave de su caída!

En el caso de que logres hallar los primeros 5 cristales, podrás entrar en otra sala de teletransporte con otros 5 niveles. Sólo tienes que desplazar a Crash hacia el estrado situado en el centro y una vez que te dé la señal de consentimiento, pulsa el botón de dirección SUPERIOR. Para regresar a la sala anterior, lleva a Crash hasta el estrado y pulsa el botón de dirección INFERIOR.

MENÚ DE PAUSA



Si pulsas el botón START una vez empezada la partida, accederás al menú PAUSE (PAUSA), en el que verás el número de cristales recogidos y el punto del juego al que has llegado. Según de dónde te encuentres cuando detengas la partida, verás un menú con algunas de las siguientes opciones:

REANUDAR - Regresa a la aventura

OPCIONES - Elige esta opción para cambiar varios de los ajustes del juego. Elige entre los modos STEREO (ESTÉREO) o MONO. MUSIC sirve para ajustar el volumen de la MÚSICA, y FX el de los EFECTOS SONOROS por medio de los botones de dirección IZQUIERDO o DERECHO; si estás usando un mando de control analógico, puedes calibrarlo aquí (véase la sección de CONTROLADOR ANALÓGICO); selecciona HECHO para regresar al menú de la PAUSA. También puedes cambiar la posición de la pantalla señalando CTR y utilizando los botones de dirección IZQUIERDO y DERECHO para mover la pantalla hacia la izquierda o la derecha.
WARP ROOM (SALA DE TELETRANSPORTE) - ¿Tienes problemas para completar algún nivel?

Regresa a la sala de teletransporte y prueba otro nivel. **SALIR** - Sólo puedes abandonar la aventura si detienes la partida en la SALA DE TELETRANSPORTE.

FIN DEL NIVEL

Una vez que hayas recogido el cristal rosa del nivel donde te encuentras, continúa a lo largo del camino hasta que llegues al punto de teletransporte. Desde aquí, podrás regresar de nuevo a la sala de teletransporte principal, donde puedes colocar el cristal en su sitio. Puede que incluso el Dr. Cortex aparezca dispuesto a ofrecerte su ayuda. Desde aquí puedes acceder al mismo nivel otra vez, o probar uno nuevo que haya disponible.

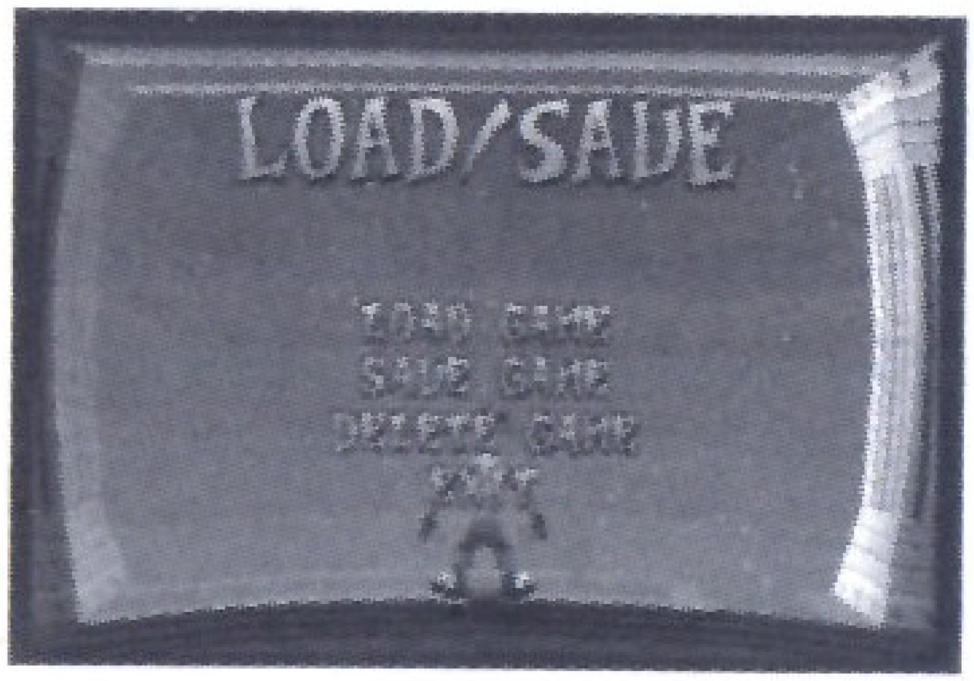
¡PERFECTO!

Si destrozas todas las cajas del nivel, incluyendo las cajas cerradas con llave y las de nitroglicerina - ya explicaremos esto más adelante- puedes ganarte una piedra preciosa PERFECTA. Hay muchas piedras preciosas que recoger y, para conseguirlas, tendrás que usar toda la habilidad y resistencia que puedas.

FIN DE JUEGO

El acceso a esta pantalla indica que has agotado todas tus vidas y alcanzado el paraíso Bandicoot. Pero no te preocupes, selecciona YES (SÍ) para continuar con 5 vidas nuevas desde la última sala de teletransporte a la que hayas entrado.

TARJETA DE MEMORIA



El sistema de grabar partidas incluido en el juego te permite grabar información en una tarjeta de memoria desde el momento en que entras en una sala de teletransporte. Cada sala tiene una pared para cargar y grabar partidas: CARGAR/GUARDAR. Colócate delante de la pared para activar el sistema. Usa los botones de dirección SUPERIOR o INFERIOR para señalar una opción y pulsa el botón ✕ para seleccionarla. No introduzcas ni retires tarjetas de memoria una vez que la consola esté encendida, ya que al hacerlo podría corromperse la información almacenada en la tarjeta. Asegúrate de que dispones de un bloque libre como mínimo en la tarjeta de memoria ANTES de comenzar a jugar.

SAVE (GRABAR)

Crash Bandicoot 2 te permite grabar hasta cuatro partidas en un bloque de la tarjeta de memoria. Desde la pantalla GUARDAR JUEGO, selecciona uno de los cuadrados con los botones de dirección y pulsa el botón ✕ para confirmarlo. Tendrás la oportunidad de grabar la partida con el nombre que quieras (con un máximo de 8 caracteres). Usa los botones de dirección para señalar una letra y pulsa el botón ✕ para elegirla. Una vez que hayas tecleado el nombre, selecciona DONE (LISTO) para confirmar o CANCELAR y regresar a la pantalla de cargar y grabar partidas.

LOAD (CARGAR)

De la misma forma que seleccionas un cuadrado para GUARDAR algo en él, usa los botones de dirección para señalarlo y pulsa el botón ✕ para confirmar que quieres cargar lo que has grabado. Verás que cada vez que guardes algo aparecerá en pantalla el porcentaje del juego completado, las vidas conseguidas, y las piedras preciosas y cristales recogidos.

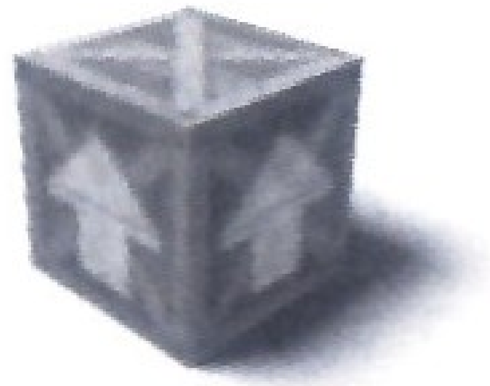
BORRAR

Si ya has GUARDADO la partida cuatro veces y quieres GUARDARLA una vez más, puedes borrar el contenido de uno de los cuadros señalándolo con los botones de dirección y pulsando el botón ✕. Se te pedirá la confirmación de esta operación: BORRAR - SÍ, NO. Usa los botones de dirección SUPERIOR e INFERIOR para seleccionar SÍ y el contenido del cuadrado será borrado.

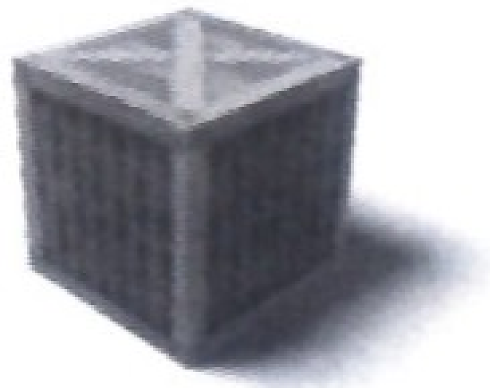
CAJAS Y OBJETOS ESPECIALES

Frutas Wumpa - Recoge 100 piezas de fruta y consigue una vida extra.

Aku-Aku (máscara del hechicero) - Cuando tengas una máscara, Crash dispondrá de un escudo que le protegerá de posibles ataques o de contactos con el enemigo. Si consigues otra máscara, resistirá dos golpes o el contacto con dos enemigos. Recoge tres máscaras para lograr invulnerabilidad temporal contra todos los pequeños peligros.



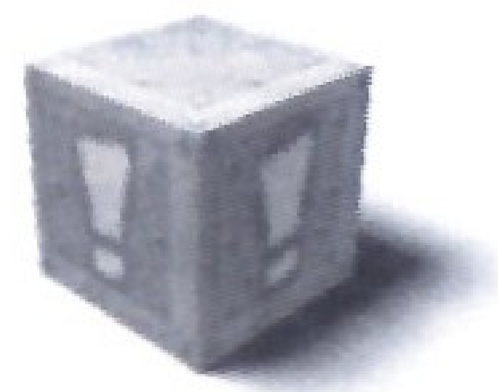
Cajas con flechas - Las cajas con flechas (señalando hacia arriba), te indicarán que hay algo útil aguardándote cuando saltes sobre ellas. Sólo podrás abrir un caja de flechas con un ataque giratorio.



Cajas rebotantes - También se puede saltar sobre estas cajas varias veces para ganar premios múltiples.

Cajas con interrogación - Nadie sabe lo que hay en estas cajas, tendrás que averiguarlo tú.

Cajas cerradas con llave - Estas cajas no se abren al girarlas ni la saltar sobre ellas. ¿Qué otra cosa puede probar Crash...? Pues su potente ataque cuerpo contra a cuerpo.



Cajas con una exclamación - Estas cajas pueden hacer que algo cambie en el nivel.

Cajas verdes con una exclamación - Gira o salta sobre estas cajas para hacer explotar todas las cajas de nitroglicerina del nivel.

Cajas de TNT - Al saltar sobre ellas se encenderá una mecha de tres segundos. No te quedes a ver la explosión o Crash necesitará algo más que pegamento para juntar todas las partes de su cuerpo. Y ten también cuidado de no crear una reacción en cadena con otras cajas de TNT.

Cajas de nitroglicerina - No las toques NUNCA (es sólo una sugerencia).

Cajas de Crash - Si ves una caja con una cara heroica y guapa, no dejes de recoger la vida extra que graba en su interior.

C - Punto de control. Si te ataca un enemigo, te caes por un agujero, te electrocutas o, en resumen, si metes la pata y mueres, podrás volver al último punto de control, siempre y cuando hayas abierto la caja.

Rutas de bonificaciones

Las rutas de bonificaciones (marcadas con un signo de interrogación) llevan a Crash a zonas secretas. En ellas, puedes conseguir un montón de cosas si avanzas con cuidado hacia el final de la ruta. Si no consigues llegar al final, no te quedarás con las bonificaciones que hayas conseguido.

LOS PERSONAJES

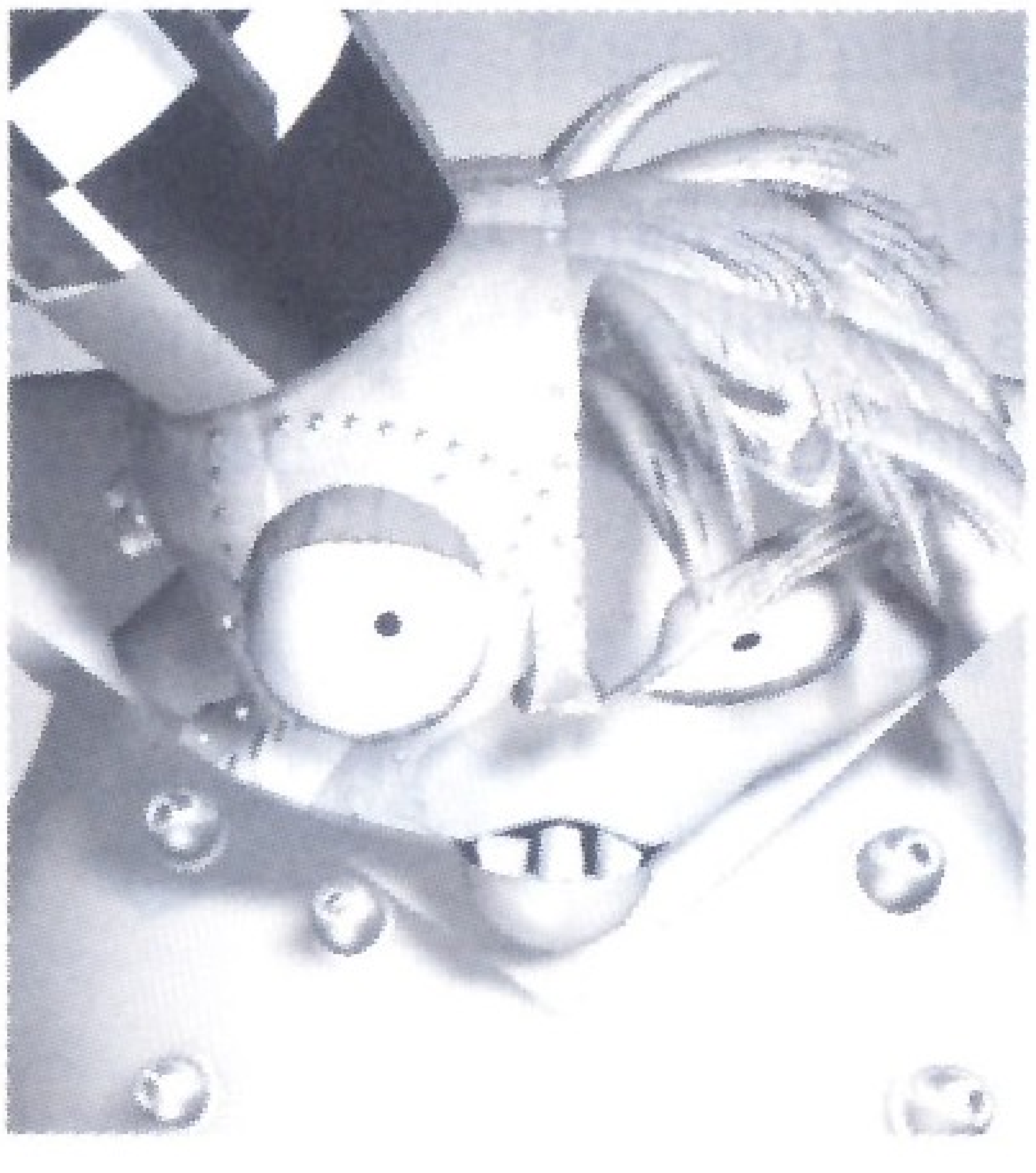
Crash Bandicoot

¡Es un marsupial con una misión muy importante que cumplir! Es un tío con mucha personalidad, valiente y ansioso por entrar en acción. Cree en la heroicidad, pero no es tonto.

Dr. Neo Cortex

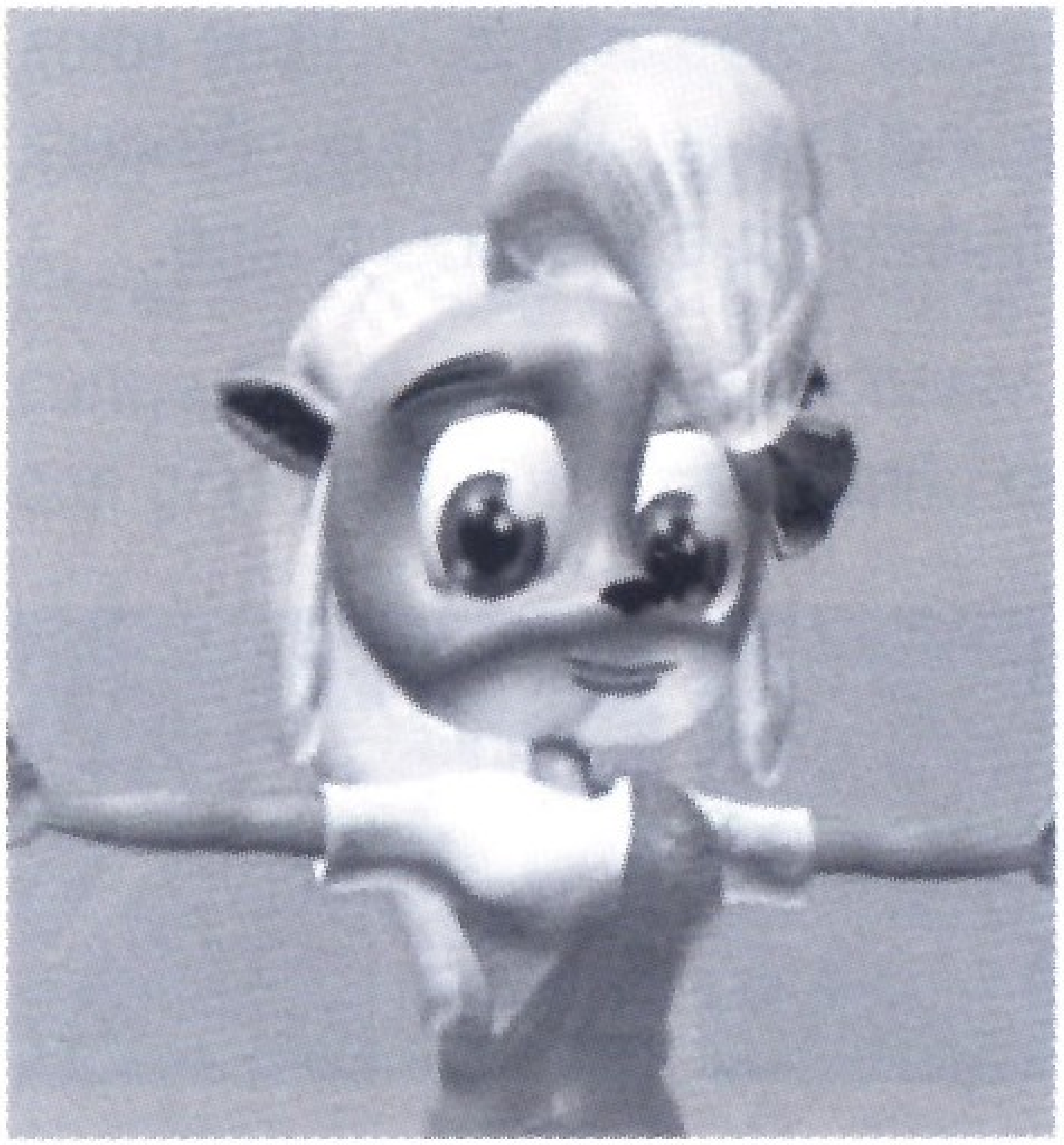
Cortex dice que ha aprendido una lección, que su intención es salvar el mundo, pero no olvides esto: hagas lo que hagas, no le des la espalda a no ser que sea para alejarte de él a toda velocidad.

Dr. N. Gin



Era un físico de gran fama en el mundo de la industria de defensa, pero no tardó en ser reclutado por Cortex, poco después de que sus experimentos con un misil fallarán y le salieran los tiros por la culata. El misil fue reconstruido y transformado en un sistema de respiración artificial.

Coco Bandicoot



Coco es la hermana pequeña de Crash, vigorosa y muy inteligente. Cuando no tiene la nariz pegada al ordenador, se dedica a organizar un poco la relajada vida de Crash. Cuenta con Coco para averiguar los planes de Cortex y luego pasarle la información a Crash.

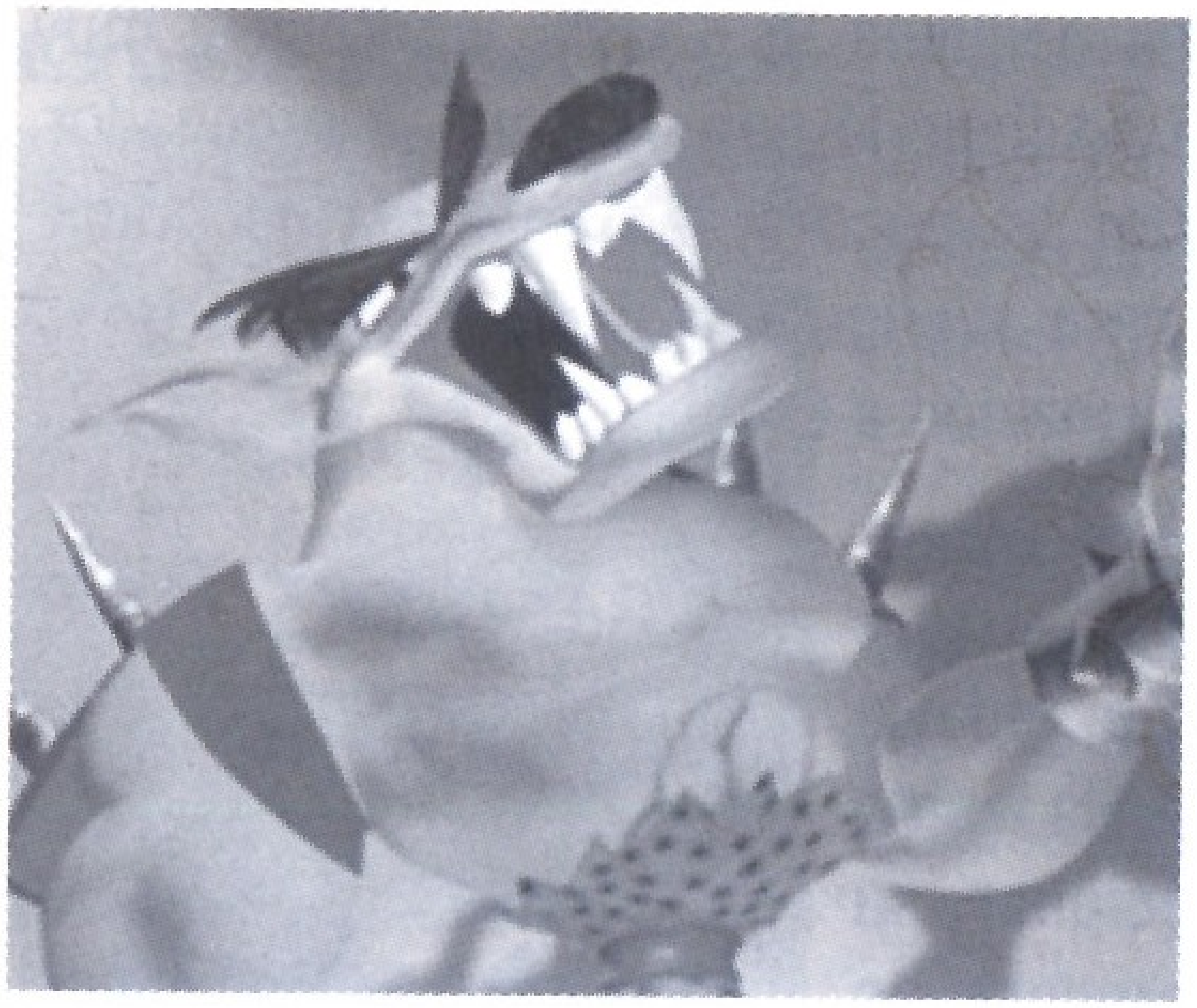
Ripper Roo

Ripper Roo ha vuelto, todavía más loco que antes. Ha tenido tiempo de perfeccionar su ataque, así que procura no enfrentarte con él cara a cara.

Komodo Joe y Komodo Moe

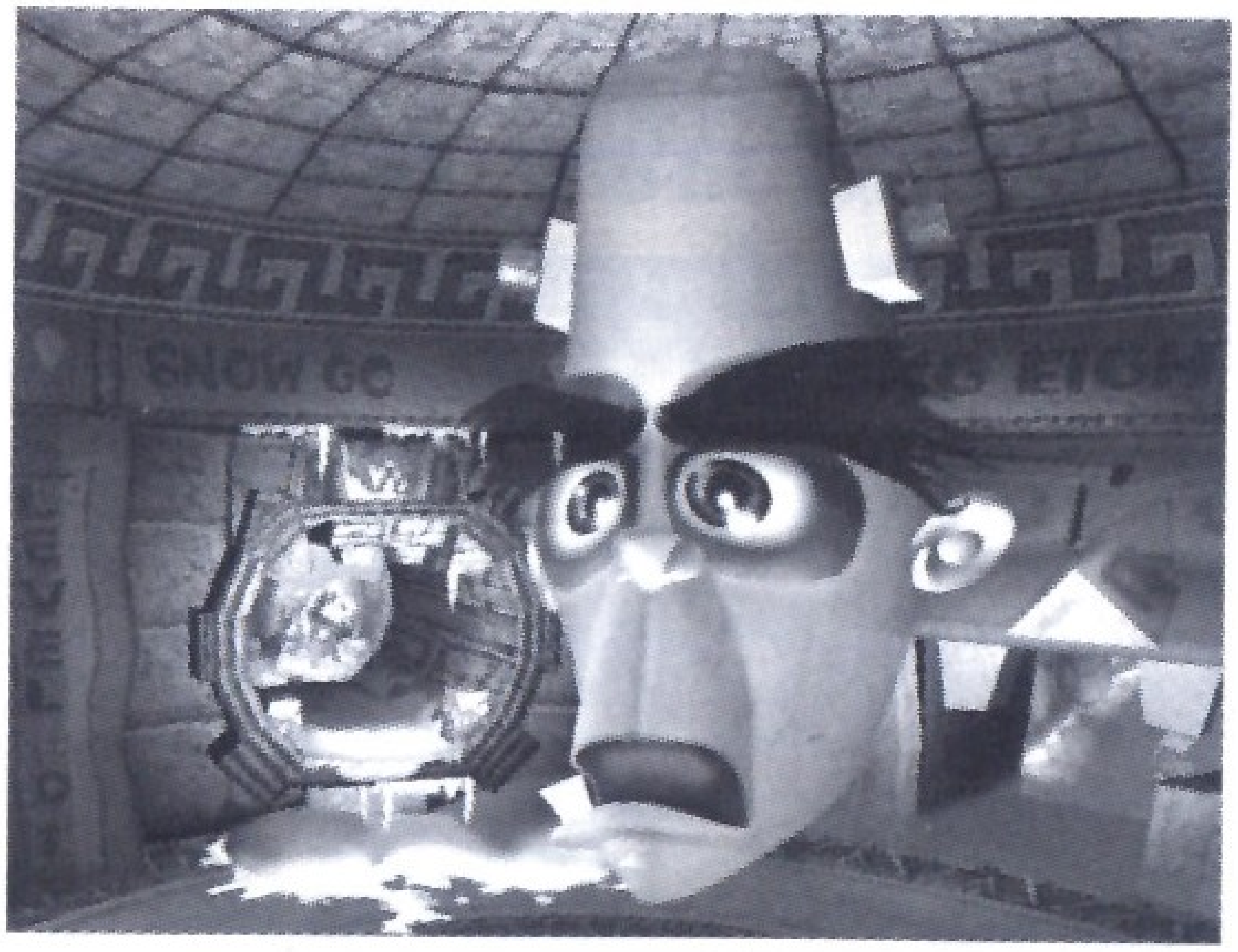
Estos hermanos sin corazón ni escrúpulos forman una combinación peligrosa de maña y fuerza, velocidad y potencia, lealtad y liderazgo. Komodo Joe es el cerebro de la operación. Como no es muy fuerte, se sirve de la velocidad y la astucia en las peleas, y es un maestro en el manejo de la espada samurai. Komodo Moe no es precisamente más inteligente que su hermano, pero lo que le falta de materia gris lo compensa con una fuerza increíble y la velocidad de un tren de mercancías.

Tiny



Es un oponente temible como pocos, y tiene unos cuantos trucos escondidos en la manga. Procura adelantarte a su pensamiento o acabará contigo.

N. Brio

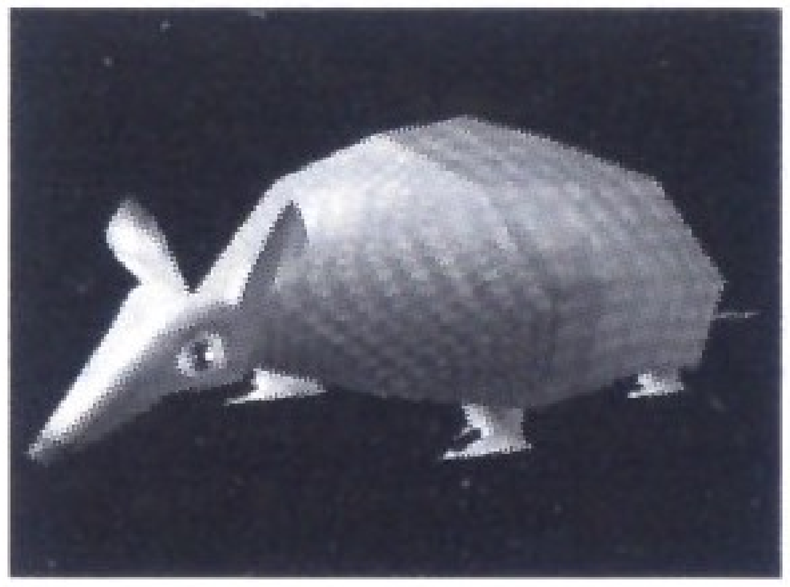
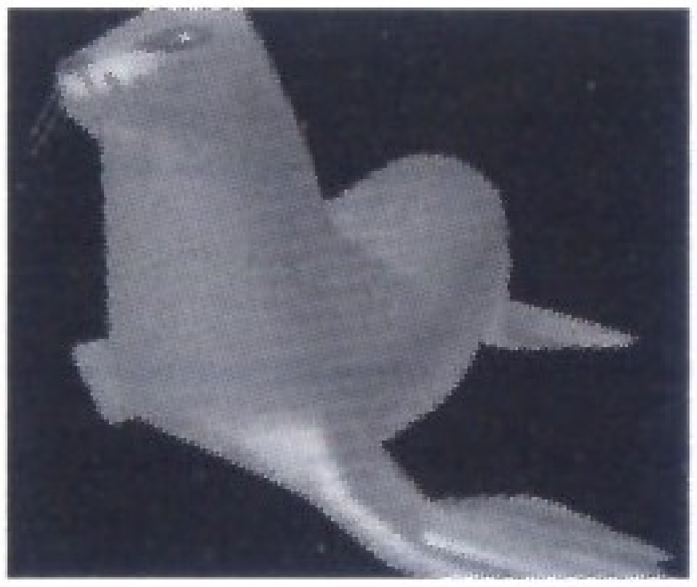


Antes era compinche de Cortex, pero al ser traicionado por éste cambió de bando y ahora está dispuesto a hacer lo que sea con tal de detenerlo y desbaratar su malvados planes, sin importarle las consecuencias.

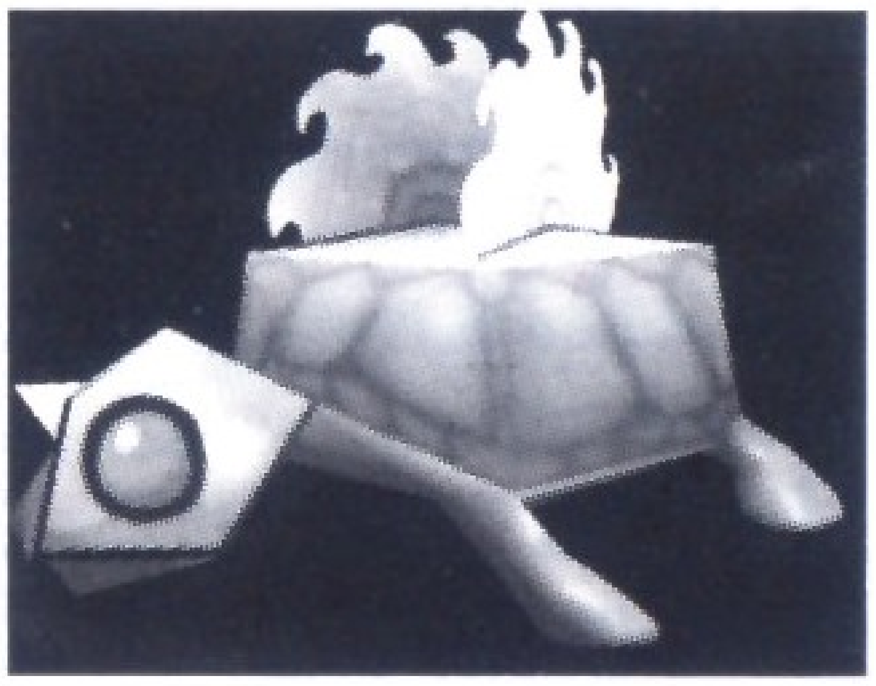
UNAS CUANTAS SUGERENCIAS

Antes de enfrentarte a un enemigo tienes que pararte a pensar cuál es la mejor forma de hacerlo. A continuación se incluyen unas cuantas sugerencias para guiarte en esta aventura.

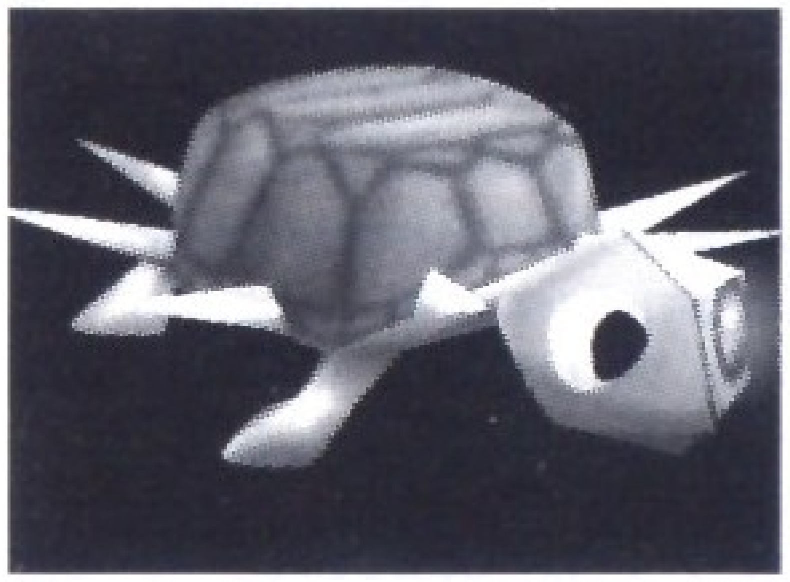
Recuerda que hay tres formas de atacar a un enemigo: saltar encima de él, girar hasta chocar contra él o deslizarte hasta chocar contra él. Todos estos movimientos tienen que ser realizados con gran precisión y calculando muy bien el tiempo para que Crash no resulte herido.

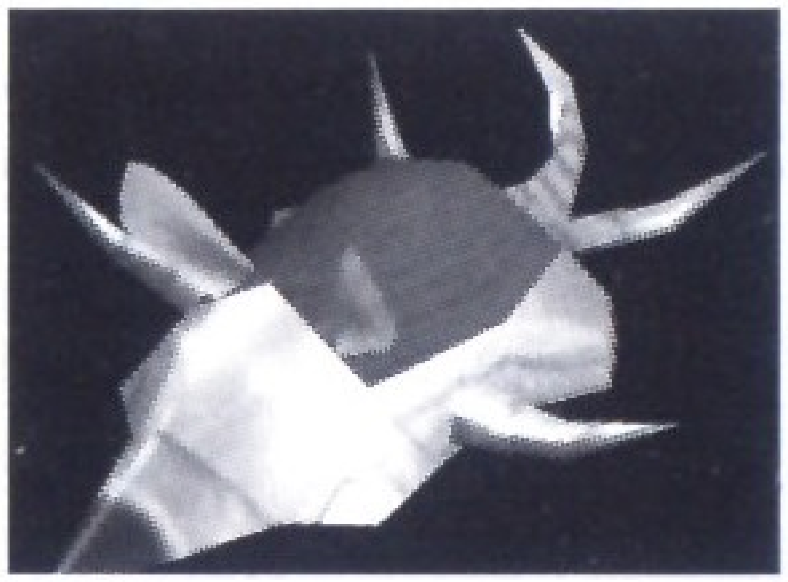



Puedes atacar a estos enemigos de cualquier forma.



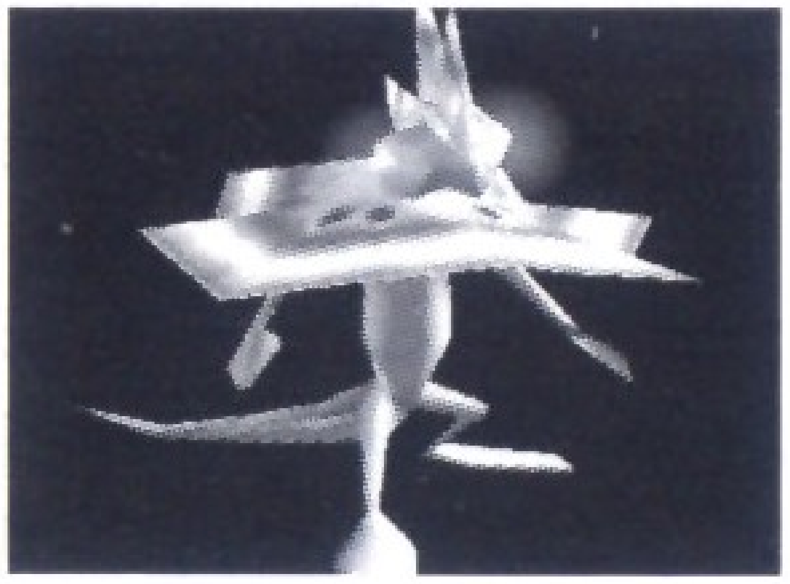
Ten cuidado con estos enemigos de caparazones mortales. Atácalos con giros o deslizamientos.





La única forma de acabar con enemigos que tienen pinzas en los costados es saltar encima de ellos.

No pierdas de vista a estos enemigos con cuellos afilados. Lo más recomendable contra ellos es el ataque con deslizo.



Customer Service Numbers		POWERLINE FOR GAME HELP
• **Australia**	1300 365 911	**1 902 262 662*** **(ITM Calls charged at $1.50 per min. Get parents' OK to call.)*
• **Österreich**	0450 199 000 500*	**0450 199 000 500*** **(Ein Anruf unter dieser Nummer kostet in der Zeit von 8-18 Uhr ös 8, - - /Min, außerhalb dieser Zeit ös 6, - - /Min.)*
• **Belgique/België/Belgien**	011 / 280 996	**0900 000 00*** **(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)*
• **Danmark**	+45 33 26 68 10	**+45 33 26 68 10** *Åben Man-Tors 16.00-19.00*
• **Suomi**	(0660) 411 911 *4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21*	**0600 411 911** *4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21*
• **France**	01 40 88 04 88	**08 36 68 22 02*** **(2,23 F la minute)*
• **Deutschland**	01805 / 766 977	**0190 578 578*** **(1, 21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.)*
• **Greece**	(00 301) 6777701	**090 2322 00*** * Χρέωση κλήσης 184 δρχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel
• **Ireland**	(01) 4054022	**1550 13 14 15 (R.O.I. only)*** **(Calls cost per min. 44p off-peak rate, 58p peak rate (inc.VAT)*
• **Israel**	972 - 3 - 6465643	**972 - 3 - 6465643** ל 17:00 בכל יום מלבד ימי שישי וערבי חג קווי התמיכה פעילים בין השעות 12:00

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.
For Game Help, please call your local PowerLine number.

Customer Service Numbers	POWERLINE FOR GAME HELP
• Italia 167 520 523	**166 808 808*** **(Se minorenne chiedere permesso ai genitori. Il costo della telefonata è di Lit. 1.524 al minuto+IVA - ISICOM S.r.l. - Roma)*
• Malta 344700	**344700**
• Nederland 0495 544 562	**09 09 9 000 000*** **(0.99 Hfl./ min)*
• New Zealand (09) 415 2446	**0900 97669*** **(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost $1.50 (+ GST) per minute).*
• Norge 2336 6600	**820 85 050** *Åpen 24 timer NOK *8,75 pr. min.*
• Portugal (01) 318 7450	**(01) 318 7450**
• España 902 102 102	**902 102 102**
• Sverige 587 610 00	**0719-310 311*** *Öppet Månd-Frd 17.00-21.00 *5:-/samtal*
• Schweiz 0900 55 20 55	**0900 55 20 55 / Ein Anruf kostet** **(Fr. 1. -/min.)* *Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.*
• UK 0990 99 88 77	**09064 765 765 (incl. NI)*** **Touch Tone activated service. Calls charged at 60p per minute. (*Correct at December 1998). Please seek permission from the bill payer before calling. Service provider - Telecom Potential, P.O. Box 66, Clevedon, BS21 7QX.*

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.
For Game Help, please call your local PowerLine number.

Memory Card   Carte Mémoire   Memory Card
Tarjeta de memoria   Memory Card   Geheugenkaart

PlayStation

PlayStation® Memory card – The essential purchase for all PlayStation® players.
Save your exact position or reload saves to master those levels and get 100% from your game. Easy, accurate and no batteries required.

Carte mémoire PlayStation®: l'accessoire essentiel pour tous les utilisateurs de la PlayStation®.
Sauvegardez votre position exacte ou rechargez des parties sauvegardées pour devenir le meilleur sur ces niveaux et tirer le maximum de votre jeu. La carte mémoire est simple, précise et ne nécessite pas de piles.

Die PlayStation® Memory Card - ein absolutes Muß für alle PlayStation®-Spieler! Speichere Deine exakte Position, oder lade Spielstände, damit Du den verflixten Level endlich schaffst und hundertprozentigen Spielspaß genießen kannst. Die Memory Card ist leicht zu handhaben, speichert präzise und braucht keinerlei Batterien.

La tarjeta de memoria PlayStation® es un accesorio indispensable para todos los usuarios de la consola PlayStation®.
Graba tu posición exacta o reanuda partidas grabadas anteriormente para superar niveles cada vez más difíciles y sacar el máximo provecho a tus juegos. Es fácil de usar, precisa y no necesita pilas.

L'accessorio indispensabile per tutti i giocatori della PlayStation®: la memory card della PlayStation®.
Salva i tuoi progressi o ricarica partite salvate per acquistare dimestichezza con i livelli e sfruttare al massimo il gioco. Facile da usare, precisa, non richiede batterie: la memory card.

De PlayStation® geheugenkaart: een onontbeerlijke aanschaf voor alle PlayStation® bezitters. Sla je exacte positie in het spel op en laadt eerder opgeslagen spelen in om de levels onder de knie te krijgen en alles uit het spel te halen wat er in zit. Gemakkelijk, altijd correct en zonder batterijen: de PlayStation® geheugenkaart.

Memory Card

SCES-00967

NAUGHTY DOG

UNIVERSAL

" " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation.

711719766421

UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS
www.universalstudios.com

Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back™ & © 1997 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. Source Code © 1996, 1997 Naughty Dog, Inc. All rights reserved.